MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

4,90 zł

4'97

INDEKS: 322954



ISSN 1230-9109
04


GAMBLERIADA
IV TARGI GIER KOMPUTEROWYCH
97
wiosna
23 - 25 maja
HALA TORWAR
ul. Łazienkowska 6 A
organizator :
GREIT
tel.: (022) 629 19 43

MAGIA I MIECZ

4'97 (40)

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

Cześć

Fajnie, że znowu się spotykamy... Nie, nie... nie będę przynudzał jak Yossa miesiąc temu. Musicie mu to wybaczyć. Biedaczysko miał cały numer na głowie i trochę go poniosło, ale po krótkiej pacyfikacji wrócił do normy (moja już nic nie rozumieć - Yossa). Znaczy się wszystko jest tak, jak przedtem...

Mam dla Was niespodziankę. W tym numerze znajdziecie – oprócz figurki na okładce i specjalnych kart Illuminati dla prenumeratorów – humorystyczną grę „Szatańskie Foki". Nam sprawiła sporo satysfakcji (w łeb tę fokę, w łeb ją!!!). Niektórzy czytelnicy pamiętają zapewne poprzedni numer, w którym było coś takiego - szósty. Kawał czasu temu...

Miłośnikom i przeciwnikom Warzone'a śpieszę donieść, że Kroniki wrócą w następnym numerze – po prostu bardzo chcieliśmy opublikować zasady dotyczące pojazdów, o które dopominacie się w listach... A że mieliśmy kilka innych nadających się na kolor materiałów... rezultat widzicie na wielobarwnych stronach.

A jako iż jest to numer teoretycznie kwietniowy, to Krainy Goblinów nie będzie – rzeczywistość jest wystarczająco śmieszna – ale i Kraina Goblinów wróci już za miesiąc. Takie są przynajmniej plany.

Dobra, nie będę już zakłócał lektury i znikam w czeluściach redakcji... Do następnego numeru.

Artmar

Wydawca: Wydawnictwo MAG
Prezes: Jacek Rodek
Redaktor naczelny wydawnictwa: Darosław J. Toruń
Redaguje zespół:
Artur Marciniak (redaktor naczelny), Jacek Brzeziński (dział marketingu), Tomek Kreczmar (dział łączności), Jarosław Musiał (dział graficzny),
Rafał Nowocień (sekretarz redakcji)
Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:
Hubert Czajkowski
Stale współpracują:
Maciek Kocuj, Tomasz Kołodziejczak, Dominika Materska, Maciej Nowak, Łukasz Pogoda, Robert Siniakiewicz, Grześ Zieliński.
Skład: Mariusz Kaczanowski
Korekta: Elżbieta Szelest
Adres redakcji:
ul. Dolna 43, 00-773 Warszawa,
tel./fax (0-22) 41-60-42, (0-22) 41-21-75
WWW: http://www.vr.pl/mag
E-MAIL: mag@butler.medianet.com.pl
red. nacz.: artmar@hotmail.com
Ilustracja na okładce: Paul Bonner
Hasła miesiąca:
Zamiast pierogów proponuję Panu princepolo lub gume miętowe Orbit bez cukru... (kelnerka z restauracji, w której żywi się zrezygnowana redakcja)
Chłopaki, znam świetną knajpę! Walimy tam jak w mur! (Yossa odurzony Krakowem)

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca. Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada. Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach, to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związanych z nimi praw.

Spis treści

LISTY, LISTY, LISTY...

Adresy:

Poszukuję karciarzy (KULT) z Nysy i okolic. **Sebastian Wajs, ul. Biskupa Jarosława 12/28, 48-300 Nysa, tel. 330938.**

Poszukuję graczy i MG (system nieważny – posiadam WFRP, ZC, CP2020), najlepiej z Warszawy i okolic. Wiek nieważny. **Maciek Pszkit (15 lat), ul. Szwankowskiego 4 m 38, 01-318 Warszawa.**

Poszukuję graczy i MG (różne systemy) z Golubia-Dobrzynia, Kowalewa Pomorskiego lub okolic. Poszukuję wszystkiego, co związane jest z WFRP i MERPem. **Marcin Knyszyński, 87-408 Ciechocin, woj. toruńskie.**

Zgromadzenie Miłośników Gier RPG i Fantastyki „Valhalla" zaprasza graczy z terenu Ostrowca Świętokrzyskiego do ODS „Malwa" w każdy piątek od godziny 16.00 lub w soboty od godziny 10.00. **Sebastian Ozdoba, ul. Polna 7A/1, 27-400 Ostrowiec Św.**

Nawiążę kontakt z graczami i MG z Gdyni w celu wspólnej gry. System dowolny. **Mirek (18 lat), tel. 225349.**

Czterech graczy w WFRP, CP2020 i Star Wars poszukuje chętnych do gry z Rzeszowa, wiek 14-17. **Tomasz Stec, ul. Sanocka 9/5, 35-514 Rzeszów, tel. 622119.**

Poszukuję kontaktu z graczami i MG z Leszna Wielkopolskiego i bliskich okolic.

Numer (przynajmniej w teorii) kwietniowy, więc na początek coś wesołego – zabawne listy, które uzbierały się przez cały rok.

Uprzejmie proszę o to, abyście przysłali mi wszystkie nowe profesje do gry **WFRP** wraz z opisami i rozwinięciami (te, które nie są zawarte w podstawie).

P.W.

Niedawno kupiłem kilka opakowań kart waszej gry **DT**. Bardzo spodobała mi się, lecz nie wiem jak grać, więc proszę, żebyście przysłali mi książkę z regułami.

P.J.

Piszę do was, bo chciałbym, byście zamieścili w **MiM** pewien artykuł, a mianowicie o tym, jak zrobić własny system.

J.M.

Nigdy nie przeczytałem do końca podręcznika do **WFRP**. Ale podczas gry i po przeczytaniu artykułów nasunęło mi się kilka pytań.

M.T.

Proszę o przesłanie mi opisu do gry **DT**, wytłumaczenie skrótów występujących w tej grze, takich jak OB, WW itp. Chciałbym też, żeby pan przetłumaczył mi litery i oznaczenia występujące w **MiM** na stronie 62 i 63.

T.N.

Po przeczytaniu anonsu w tygodniku „Kontakt" z dnia 21.11.96 jestem zainteresowana Państwa propozycją. Proszę o bliższe informacje.

Ł.R.

Proszę o przesłanie podstawowej talii kart DON TRUPER na podany adres.

H.H.

Pytanie: Ile kilogramów C-4 wystarczy do wysadzenia redakcji **MiMa**?

YounG, Alt-Man
liga konińskich ekstremistów

A teraz już na poważnie, ale wciąż w nastroju wesoło-primaaprilisowym. Na pierwszy ogień idzie nagroda za „pochwały" (ponoć tylko takie listy drukujemy), czyli List z niespodzianką – talią podstawową do gry DARK EDEN!

(...) Piszę do redakcji, chcąc was pochwalić, a jest to pochwała zasłużona. Numer lutowy dotarł do mnie w środku marca i nawet nie wiecie jak mnie to uradowało! Poczułem się o miesiąc młodszy. Wspaniała, sentymentalna wycieczka w przeszłość! Poza tym uwielbiam to pełne zniecierpliwienia czekanie na nowy numer magazynu, a tu taka niespodzianka – pozwoliliście mi czekać jeszcze dłużej. (...) Rozwinąłem kopertę, patrzę i oczom nie wierzę! Ostatnio „Magia" zrobiła się cieńsza, a teraz jeszcze mniejsza! Doskonale!!! Będzie się ją teraz łatwiej nosić. (...) Od razu rzuca się w oczy wspaniała okładka. Ależ ten Luis Royo to prawdziwy artysta przez wielkie „A". Spójrzmy tylko na to przejmujące grozą zwierzę! Z początku myślałem, że to ogromny, brązowy wilkołak, lecz później zrozumiałem swą omyłkę i rozpoznałem w nim sporego misia. (...) Piękna dziewica (zapewne) w bardzo funkcjonalnej zbroi, pełniącej przy okazji także funkcję ubrania i chroniącej najbardziej potrzebne organy. (...) A na co natknąłem się w środku? Spójrzmy do działu listów. Pochwalam waszą strategię doboru korespondencji do druku. Same listy pochwalne! Wielu wielkich ludzi tak robiło, nie dopuszczając do głosu podłej, kłamliwej i oszczerczej opozycji; dzięki temu zaszli bardzo daleko. (...) Bardzo spodobało mi się także „Miasteczko Yarmie". Po co drukować teksty nowe i ryzykowne, jeśli można napisać od nowa coś, co już było drukowane i jest sprawdzone? Może gdy będziecie w kółko publikować to samo, wreszcie komuś to wejdzie do pustej głowy i wtedy pokażemy Zachodowi, jakimi graczami są Polacy! Cóż za wspaniały pomysł, aby drukować dwa razy ten sam rysunek! Teraz mogę napawać się jego wspaniałością nie wracając na poprzednią stronę! Chłopcy z obsługi zadbali nawet o małe urozmaicenie i dzięki im za to! Ten drugi rysunek jest odwrócony i troszkę większy! Wspaniale! Także figurki są doskonałe, a przy tym jakie realistyczne i dokładne. Obrzydliwe miniaturki potwornych karnofagów i anioła sprawiedliwości mogą każdego przerazić. (...) Piękne są także miniaturki pojazdów. Szczególnie podoba mi się ten samochodzik z aniołkiem. Bardzo cieszę się, że w „Magii" jest coraz więcej karcianek. Powinniście wyrzucić na bruk tych wstrętnych, panoszących się w całej pozostałej im połowie pisma RPGowców! Tak trzymać!!! Uważam, że zmiany wprowadzone w ostatnim numerze są wspaniałe!

BlooP

FORUM

W Forum poświęciliśmy ostatnio dużo miejsca „Męskiej sprawie". I w tym numerze też tak będzie, ale to już po raz ostatni, gdyż tym razem wypowie się również sam autor tegoż artykułu. Poprzednio drukowaliśmy listy tylko kobiet, więc teraz – dla równowagi – sami mężczyźni.

Właśnie skończyłem lekturę krytyki mego artykułu i czuję się szczerze wzruszony, że „Męska sprawa" wzbudziła tyle emocji. Niestety, z pewnym zażenowaniem i rozczarowaniem zarazem muszę stwierdzić, że moi „krytycy" nie stanęli na wysokości zadania. Primo: artykułu nie przeczytali, wbrew zapewnieniom, dokładnie, przez co wynikło szereg nieporozumień. Secundo: w uwagach na temat socjologii i psychologii posłużono się wiedzą nienaukową, ale potoczną. Kiedy wypowiadamy swe refleksje na temat scenariusza czy opowiadania, mamy prawo do wydawania sądów subiektywnych, nie popartych argumentacją, np. „moim zdaniem, akcja jest zbyt powolna". Lecz kiedy wkraczamy na pole nauki, nasze sądy winny być uzasadnione dialektycznie, bądź w oparciu o jakiś autorytet. Zalecana jest przy tym odrobina kompetencji. W innym wypadku bowiem może skończyć się to kompromitacją. Wszystko to poważne zarzuty, ale na ich poparcie mam też poważne argumenty.

I tak pani Ruda z całkowitą beztroską pisze: „uważam, że w dniu dzisiejszym nie mają już żadnego znaczenia wszystkie uwarunkowania socjologiczne, psychologiczne i polityczne, które kiedyś wpływały na

zachowanie i (wg autora) na rozwój emocjonalny i psychologiczny kobiety". Muszę powiedzieć, że gdyby tego twierdzenia pani dowiodła, byłoby to odkrycie miary kopernikańskiej. Prawdziwa rewolucja w dziedzinie psychologii, socjologii i paru innych nauk! Niestety, pani tylko tak „uważa". Prawda natomiast przedstawia się zgoła inaczej. Na cały dorobek ludzkości w dziedzinie nauki, sztuki, etyki i ogólnie całej dzisiejszej szeroko rozumianej kultury MIAŁY wpływ fakty, które dokonały się w przeszłości. Jest to zdanie oczywiste dla dziecka. Czy zastanawiała się pani, jak wyglądałby dzisiejszy świat, gdyby ludzie nigdy nie nauczyli się wykorzystywać energii elektrycznej? Lub współczesny model życia Polaka, gdyby nie Heraklit i jego logika dialektyczna, którą inspirował się potem Hegel i która posłużyła Marksowi w jego teorii klas, i gdyby ostatecznie Lenin i Stalin tej filozofii nie użyli jako gruntu dla swej działalności? Czy spotkała się kiedyś pani z teorią przyczyny i skutku? A może wpadła kiedyś pani w ręce książka P. L. Bergera „Zaproszenie do socjologii"? Można w niej przeczytać o tzw. socjalizacji pierwotnej, czyli o przejmowaniu przez dziecko umiejętności i modelów zachowawczych od swoich rodziców i socjalizacji wtórnej – przejmowaniu wartości i modelów od mediów, grupy rówieśniczej, instytucji itp. Rodzice natomiast przejęli wartości od swych rodziców i ich środowiska, na które to pani Ruda ujęła wpływały pewne uwarunkowania psychologiczne i socjologiczne. Tak można by dojść do Adama i Ewy. Przykładów tego, jak stare obyczaje wpłynęły na ówczesny model życia są miliony i nie ma sensu ich wyliczać. Czy pani sądzi, iż nasza kultura wisi w powietrzu, a wszystkie piętra stawiane przez tysiąclecia uległy zapomnieniu?! Że żyjemy w socjologicznej próżni?! Radziłbym na początek chociaż pobieżnie zorientować się, czym zajmuje się psychologia i socjologia, a dopiero potem używać tych słów na łamach prasy, bo to wstyd.

Polemiką pani Jaworskiej byłem wstrząśnięty do tego stopnia, że jeszcze raz przeczytałem mój artykuł. Zrobiłem tak dlatego, iż pani zarzuty w najmniejszym stopniu nie odnoszą się do mojej pracy! Pisze pani, że stwierdziłem, iż pomiędzy ludźmi istnieją obecnie takie same relacje jak w neolicie. Szkoda tylko, że żadnego z tych stwierdzeń pani nie przytoczyła (połknąłbym własne pióro, gdybym odnalazł tego rodzaju stwierdzenie w moim tekście). Podczas gdy ja głoszę, iż nadchodzi matriarchat, że w dzisiejszym świecie bardziej liczą się metody w pełni dostępne kobietom, takie jak elokwencja, ogłada towarzyska, inteligencja, a stosowane dawniej męskie metody oddziaływania na rzeczywistość, takie jak stadna charyzma, siła i agresja, uległy zdewaluowaniu i są niefunkcjonalne, podczas gdy ja posuwam się do takich radykalnych stwierdzeń, pani zarzuca mi szowinizm! Imputuje mi również pogląd, jakoby kobiety nie potrafiły przetrwać w cywilizowanej dżungli, bo są słabsze fizycznie. Przecież to jawna bzdura, gdyż usiłowałem udowodnić coś wręcz odwrotnego. Skoro jednak pani nie przytoczyła cytatów, to wyręczę panią i przytoczę jeden, będący podsumowaniem moich wcześniejszych wywodów: „(...) na drodze męskiego szowinizmu i wypraw krzyżowych mężczyźni stworzyli świat dla kobiet, w którym płeć piękna w pełni się realizuje i czuje znakomicie". Mówiąc zaś o „myśleniu miejscem" wyraźnie zaznaczyłem, że była to postawa kobieca funkcjonująca dawniej. Proszę zwrócić uwagę na czasownik „była" prawie na początku drugiego podrozdziału. I dowiodłem, że sytuacja ta dzisiaj uległa zmianie. Pani natomiast podaje przykłady myślenia wśród kobiet współczesnych, potwierdzając w ten sposób moją teorię. De facto tak jak w krajach zachodnich można zauważyć zdecydowaną ekspansję kobiet w dziedziny zdominowane dotychczas przez mężczyzn, tak w Polsce pozostaje jeszcze wiele do zrobienia w kwestii równouprawnienia (nie mówiąc już o krajach Dalekiego Wschodu!). I to nie jest średniowiecze, proszę pani. To są fakty. Osobiście jestem za równouprawnieniem i daleko mi do męskiego szowinizmu. Jeśli pani mi nie wierzy, to zamiast polecenia mi biografii Margaret Thatcher, proszę przeczytać mój artykuł „Męska sprawa". Za podanie kilku uwag z kobiecego punktu widzenia dziękuję, aczkolwiek wszystkie, które pani wymieniła, ja wymieniłem w swoim artykule. Jeśli pani faktycznie napisała do niego polemikę nie czytając go uprzednio, to proszę to teraz zrobić. Podobno jest to fajny tekst. W swej wypowiedzi wielokrotnie doszła pani do tych samych wniosków, które ja zawarłem w „krytykowanym" artykule. To chyba jakieś nieporozumienie. A postulaty typu: „Mężczyźni myślą tym, co mają między nogami" kwalifikują się raczej do tego, by, wybaczy pani, napisać je sprayem na murze, a nie do prasy. O partnerstwie i równouprawnieniu w RPG również pisałem, podałem nawet kilka propozycji moich koleżanek. Tylko podczas gdy ja podaję konstruktywne propozycje, w jaki sposób można by to równouprawnienie osiągnąć, pani tupie nogą i krzyczy, że wszyscy mężczyźni to dranie. Przykro mi to mówić, ale feminizm w pani wykonaniu to już zabytek. I może średniowiecze to nie jest, ale pierwsza klasa ogólniaka na pewno. Obecnie bardziej na topie jest afirmatywny ruch feministek proklamujący odnalezienie sposobów na konstruktywne współistnienie obu płci. Radzę się tym zainteresować. Co najzabawniejsze – w pani Aśce vel itd. największą furię wzbudziły propozycje jej (być może) rówieśniczek. Pani Asia vel itd. uważa, że najlepszym argumentem kompromitującym przygodę na zakupach jest jej własny brak wyobraźni. Ubolewam nad pani słabością; mojemu MG jednak wyobraźni starczyło. Oficjalnie rozbudowanie systemu jest, jak się zdaje, niepotrzebne (wg Asi vel itd.) – wszak potrzeba matką wynalazku. Proponuję zatem wydanie nowego systemu bez rozdziałów opisujących zasady walki i świat gry. Gracze opracują to sobie sami. Autorka polemiki proponuje, by nowymi umiejętnościami dla kobiet stały się *poród bezbolesny* i *cichy chód na wysokich obcasach.* Obawiam się jednak, że byłaby pani bardzo odosobniona w swych propozycjach, jako że kobiety mają zazwyczaj bardziej rozbudowane potrzeby. Zwłaszcza rozsierdziłoby to panią Jaworską, która uważa przecież, że kobiety nie ograniczają się do tyłeczka i jędrnych piersi. Jeden z pomysłów wydał się pani Aśce vel itd. niezbyt nowy. Moje pytanie: dlaczego dotąd skutecznie nie został zrealizowany? W punkcie piątym pisze pani, że nie trzeba opracowywać nowych profesji dla kobiet, w których lepiej by się czuły, bo wystarczy w nazwie zmienić końcówkę rodzaju męskiego na żeński: np. wojownik – wojowniczka, złodziej – złodziejka. Ja ze swej strony proponowałbym jeszcze: porywacz zwłok – porywaczka zwłok, zabójca trolli – zabójczyni trolli, rycerz – rycerka, nekromutant – nekromutantka, lord Vader – lordzina Vaderka. To zaiste doskonały pomysł, wszak mężczyzna od kobiety różni się tylko formą gramatyczną.

Będę litościwy i ograniczę się do odparcia tych kilku punktów. Resztę czytelnik może zrobić sam – na własny użytek. Wszak wystarczy odrobina wyobraźni.

Michał K. Sędzikowski

Tomasz Raburski (17 lat), ul. Leszczyńska 25/4, 64-115 Święciechowa, tel. 330485.

Korespondencyjny Klub DT – Algeroth ogłasza swoje otwarcie. Zapraszamy wszystkich chętnych, wymiana kart i doświadczeń. **Ul. Bałtycka 43 m 4, 75-330 Koszalin.**

Nawiążę kontakt z graczami z Brzeska i okolic w wieku powyżej 15 lat zainteresowanymi W:M, WFB, WFRP i karcianym KULTem. **Łukasz Kokoszka, oś. Jagiełły 1/24, 32-800 Brzesko, tel. 32060 (w. 339), 6600339.**

Poszukuję początkujących graczy w WZ. **Dawid Karwowski, ul. Kołłątaja 6A/13, 87-162 Lubicz.**

Poszukuję graczy w każdy system fabularny, gry karciane, planszowe i WZ. **Tomasz Kucharski, ul. Chabrowa 24, Zielona Góra.**

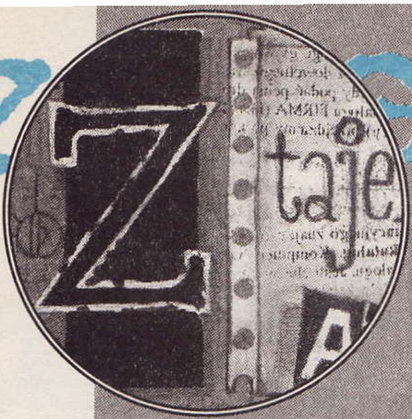
Nawiążę kontakt z każdym, kto gra lub prowadzi WFRP. Na każdy list chętnie odpiszę. **Łukasz Lawreniuk, ul. Lipowa 71B/d0, 17-200 Hajnówka, woj. białostockie.**

Grupa graczy z Kołobrzegu poszukuje prawdziwego MG do WFRP i CP2020 i nowych graczy z innymi systemami. Płeć bez znaczenia, wiek 14--17,5; mile widziany DT. **Łukasz Klimczak, ul. Kaszubska 23 c, 78-100 Kołobrzeg, tel. 3545126.**

Poszukuję graczy do ZC, WFRP, W:M. Wiek powyżej 21 lat. **Przemek Blatkiewicz, ul. Włościańska 10/7, Warszawa, tel. 6692627.**

Poszukuję MG i graczy w WFRP powyżej 20 lat, którzy przedkładają klimat, atmosferę itp. nad bezmyślne rzucanie kostkami, z Wałbrzycha i okolic, w celu odbycia niezapomnianych sesji. Płeć, wyznanie ani kolor skóry nie mają znaczenia. Jedyny warunek – musisz kochać Stary Świat. **Piotr Pawlak, ul. Kasztelańska 76/19, 58-314 Wałbrzych.**

Rednacz pozdrawia
Martinezza



Z tajemnych akt.

UFOWZIĘCI I „BEZPIEKA"

Tadeusz Oszubski

Pośrodku talerza rozwarł się różowy, półtorametrowy właz – trzymając się go za pomocą spiczastego, chwytnego ogona i pazurów przednich łap, z wnętrza wychynęła zielono-fioletowa, puszysta istota (...). Ostre szpony wbiły się w ramię Paula i jakaś siła, znacznie większa niż moc ludzkich mięśni, wciągnęła mężczyznę (...) przez różowy właz. Margo, Brecht i Rama Joan (...) widzieli to wszy-

ona młodziutka. Spoglądają na łóżeczko Agnieszki, mojej młodszej córki, i odbieram takie oto słowa: „Jest za mała". Słowa te odbieram telepatycznie – twierdzi Małgorzata Jeleńska z Bydgoszczy, osoba uprowadzona czasowo przez Obcych na pokład statku kosmicznego (UFO?).

UFO stały się paranormalnym wyróżnikiem realiów drugiej połowy XX wieku. Jak dotąd jednak żaden z rządów

wstrząsnęło psychiką kapłana, że ujawnił wszystko mediom. Ekipa włoskiej telewizji zrealizowała nawet wywiad z Poltanoviciusem, rozpowszechniany na całym świecie. Ksiądz tak oto opisał Obcego z kosmicznego statku: *Miał on twarz koloru czerwonego i był ubrany w czarny, lotniczy kombinezon.*

W Polsce również dochodzi do licz-

np. z masowymi halu-
epidemią chorób psy-
cę tu do słów Małgorza-
tórej przypadkiem mia-
zajmować (jako repor-
pewnej lipcowej nocy
kamienicą w centrum
ajemniczy pojazd; w sy-
ojawiają się dwie posta-
pani Małgorzata odkry-
jaśniony dla niej sposób
kiejś ciemnej przestrze-
rana w nocną koszulę,
Jeleńska relacjonuje te
zemocjonowanym gło-
e, czarnej jak noc, była
Trzymałam za rękę mo-
ę, Anię, która też była
nami były tam dwie ko-
na. Dwójkę z nich wi-
hwilą w naszej sypialni.
no mi, że nie mam się
i chcą nas tylko „prze-
dzili mnie, że nie będą
jęli skądś pewne urzą-
esuwali w pewnej odle-
ego ciała. Mężczyzna

poczuł się tak, jakby oplótł go wąż.

Tymi słowami Fritz Leiber opisuje w powieści „Wędrowiec" (opublikowanej w 1964 roku) scenę porwania człowieka przez obcego z „latającego talerza". Fikcja czystej wody? Może tylko co do kształtu Obcego...

Kładę się spać wieczorem. W środku nocy otwieram oczy. W pokoju są dwie postacie: kobieta i mężczyzna. On młody,

mienia Obcych są prawdziwe. Aż 12% Amerykanów twierdzi, że osobiście widziało niezidentyfikowany obiekt latający. Mało tego – Obcy dobrali się nawet do persony ze świata literackiego; uprowadzili Whitleya Striebera, amerykańskiego autora powieści grozy i sf. Tak w każdym razie twierdzi Strieber. Trudno dociec, czy Strieberowi zaszkodziło czasowe przetrzymanie na pokładzie statku kosmicznego – jego sławie i finansom na pewno nie. Napisana przezeń powieść autobiograficzna o uprowadzeniu, pt. „Wspólnota" („Communion"), okazała się prawdziwym hitem; na jej kanwie zrealizowano również udany film, z Christopherem Walkenem w roli Striebera.

Z kolei na Litwie, 15 czerwca 1992 roku, Obcy „porwali" na jakiś czas Bronusa Poltanoviciusa, rzymskokatolickiego księdza. Ksiądz otrzymał podobno od Obcych przesłanie dla ludzkości. Poltanovicius dostał za ten „eksces" burę od przełożonych i zakaz wystąpień publicznych w sprawie UFO. Jednakże „porwanie" tak silnie

tu do czynienia
cynacjami lub
chicznych. Wró
ty Jeleńskiej, k
łem okazję się
ter). Tak więc
1992 roku nad
miasta zawisa t
pialni kobiety p
cie. Po chwili
wa, że w nie wy
znalazła się w ja
ni. Stoi tam, u
i jest jej zimno
wydarzenia ro
sem: *W tej pust*
dziwna jasność.
ją starszą córk
w piżamie. Poza
biety i mężczyz
działam przed c
Wtedy przekaza
czego bać, że o
świetlić". Uprz
nas dotykać. W
dzenie, które pr
głości od moj

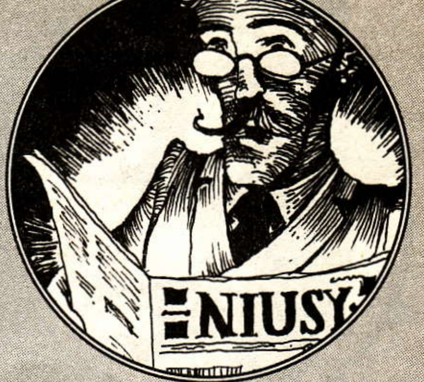
robił to mnie, a jedna z kobiet – Ani. Córka w pewnym momencie znika, a ja stoję pod czymś, co przypomina prysznic. Oni mi przekazują, że to jest takie oczyszczenie po tym „prześwietleniu". I naraz wszystko się urywa – jakbym straciła przytomność i znów została przeniesiona do sypialni. Otwieram oczy: leżę na tapczanie, obok mąż. I słyszę nad dachem ten potężny hałas – odlatują...

Oświadczenie pani Małgorzaty potwierdza jej mąż, będący świadkiem części zdarzeń. Są też inne poszlaki. Kim są te tajemnicze istoty, które z takim upodobaniem bawią się z ludźmi „w doktora?" Courtney Brown, autorka wydanej ostatnio (nakładem oficyny LIMBUS) książki „Kosmiczna podróż" nie ma wątpliwości, co do tożsamości porywaczy: są to Marsjanie, którzy jakiś czas temu ewakuowali się ze swej umierającej planety. Mają oni bazy na różnych ciałach kosmicznych, w tym również na Ziemi. Być może to oni są odpowiedzialni za wiele innych, skądinąd jeszcze bardziej zaskakujących uprowadzeń...

Z poszczególnych zeznań wyłania się bardzo różnorodny obraz Obcych. Czasem są to bardzo widowiskowe opisy, podobne do wizji, jaką nakreślił Fritz Leiber. Wspomniana już Courtney Brown twierdzi, że nie tylko Marsjanie interesują się ludzkim gatunkiem. Porywaczami bywają także przedstawiciele kosmicznej rasy określanej jako „Szaraki" albo „Szarzy". Pisze Brown o „Szarych": *Istoty te są niskie, szczupłe, mają szarawą cerę i – wedle doniesień – często przeprowadzają badania medyczne i operacje ginekologiczne na istotach ludzkich zabieranych na pokład statku kosmicznego.* Według Courtney Brown, Obcy nie mają złych zamiarów – chcą lepiej poznać ludzkość i ewentualnie wyhodować biologiczne nośniki swych osobowości. Trzeba tu podkreślić, że inne źródła mają o „Szarakach" jak najgorszą opinię. Podobno rząd USA podpisał z nimi pakt, na mocy którego „Szaraki" pozostawiają Ziemię w spokoju, zadowalając się jedynie porywaniem ludzi, dla których jest to „podróż w jedną stronę". W tajnych pomieszczeniach pod Pentagonem „Szaraki" wyciskają z ludzi organiczną „zupę", jako że zawarte w niej enzymy są tym kreaturom potrzebne do życia. Koszmar iście kosmiczny!

Co z tego wszystkiego jest prawdą, co płodem chorej wyobraźni, a co... planową dezinformacją? Trudno tu dociec prawdy; perypetie „serialowych" agentów FBI („Z archiwum X") nie do końca są fikcją i wymysłem bujnej wyobraźni scenarzystów... Już od pewnego czasu wiadomo, że służby specjalne nie mają zupełnie czystego sumienia, jeśli chodzi o UFO i Obcych. Co prawda nie bardzo wiadomo, jak działają bezpieczniacy z innych krajów, jednak amerykańskie służby wzięto już „pod lupę". Pojawiło się sporo wiadomości na ten temat – zeznania byłych wojskowych, eksagentów CIA, raport „Majestic 12" itd. Ostatnio dużo danych przekazał dziennikarz ze Stanów Zjednoczonych, niejaki Terry Hensen. Zrobił to z pomocą... Internetu. O rewelacjach tych informował „Nieznany Świat" (jeśli chodzi o źródła polskie). W skrócie rzecz ujmując chodzi o to, że Hensen udowadnia, iż wszystkie ważniejsze grupy „niezależnych" badaczy UFO były (i są) infiltrowane przez CIA. Agencja ta wynajmuje również przeróżnych naukowców, których zadaniem jest podawanie w wątpliwość, lub wręcz wykpiwanie możliwości kontaktu z Obcymi. W ten sposób zinfiltrowano m.in. niezależną organizację ufologiczną NICAP. Pod koniec 1956 roku wiceprzewodniczącym tego ciała został Nicolas de Rochefort – poprzednio pracownik Wydziału Wojny Psychologicznej CIA. Potem w zarządzie NICAP zasiadał Roscoe Hillenkoetter (były dyrektor CIA) oraz płk. Joseph Bryan III (w latach 1947-53 organizował Wydział Wojny Psychologicznej CIA). To tylko najważniejsze osobistości – wokół ufologów kręcą się całe stada szeregowych agentów, których zadaniem jest takie wymieszanie rzetelnych informacji z ogłupiającymi bredniami, by przeciętnego Amerykanina przyprawiły one o zawrót głowy. W ramach szeroko zakrojonej akcji dezinformacyjnej władze wydały np. lipną mapę sporego obszaru stanu Newada, aby ukryć lokalizację tajnej bazy, w której przechowuje się przejęte statki kosmiczne Obcych oraz przeprowadza eksperymenty z wykorzystaniem technologii pozaziemskich; chodzi tu o słyną bazę pod nazwą „Dreamland".

Podobno rząd USA ukrywa prawdę, aby zaoszczędzić szoku przeciętnemu obywatelowi. Jest całkiem prawdopodobne, że najważniejsi władcy naszego świata wiedzą o intensywnej infiltracji Obcych, lecz – z obawy przed totalnym konfliktem – dokonują szeroko zakrojonych fałszerstw, pomawiając przy tym ufologów o schorzenia psychiczne. Jakie są prawdziwe fakty? Póki co, każdy musi samodzielnie odpowiedzieć sobie na to pytanie. Albowiem, jak powiedział kiedyś Oscar Wilde: *Każdy, kto zagląda pod powierzchnię, czyni to na własną odpowiedzialność.*



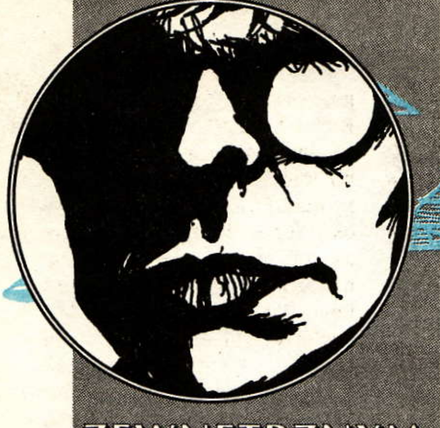
Potwierdziły się pogłoski, jakoby firma TSR przeżywała najpoważniejsze w swojej historii kłopoty finansowe. Jak podali rzecznicy TSR, wydawca AD&D podpisał list intencyjny z firmą Wizards of the Coast, znaną przede wszystkim z wydania Magic: The Gathering. List dotyczy kupna TSR przez WoTC. Sfinalizowanie transakcji ma nastąpić w maju. Oficjalne komunikaty nie mówią ani słowa o losie gier TSR, ale z przecieków wynika, że produkcja gier byłaby kontynuowana. TSR od początku roku nie wydała ani jednego podręcznika, co oznacza, że na rynek nie trafiło około 80 zapowiadanych pozycji.

Co więcej, pojawiły się plotki, jakoby WoTC zamierzała przejąć kolejne dwa giganty rynku gier RPG – White Wolfa i FASĘ. Gdyby tak rzeczywiście się stało, Wizards stałaby się niekwestionowanym przywódcą i potentatem na skalę światową w dziedzinie gier. Pozostaje tylko pytanie, czy grom wyjdzie to na dobre?

Wspominając o White Wolfie warto zauważyć, że jakiś czas temu z firmy odszedł jeden z jej założycieli i współwłaścicieli – Mark Rein Hagen. Odchodząc zabrał ze sobą prawa do utworów literackich, posiadane dotychczas przez Białego Wilka, będącego jednym z poważniejszych wydawców fantastyki w Stanach Zjednoczonych.

Upadła firma Mayfair Games, polskim graczom znana z angielskojęzycznych dodatków do AD&D, z których chyba najsłynniejszymi były Demons I i Demons II. Przedstawiciele Mayfair powiedzieli jedynie, że nie mieli szans konkurować o gracza z wydawcami gier karcianych...

Wydawnictwo MAG zaprasza na turniej gry „WARZONE", który odbędzie się 22 czerwca 1997 roku w Dzielnicowym Ośrodku Kultury przy ulicy Obozowej 85 w Warszawie. Szczegółowe informacje i zgłoszenia zawodników w sklepach „Estel" ul. Chłodna 47 tel. 620 16 54 i „Bastion" ul. Obozowa 85.





ZEWNĘTRZNYM OKIEM

DO BIBLIOTEK CZWÓRKAMI MARSZ

część I

Tomasz Kołodziejczak

Fani gier fabularnych często są oskarżani o brak ogólnofantastycznego wykształcenia. Tego nie widzieli, tamtego nie czytali, o owym nie słyszeli... Nie ukrywajmy – nader często sądy te nie są bezpodstawne. W czasie konwentowych spotkań z nieletnimi i letnimi graczami (i to takimi, którzy całkiem sporo czytają) niejednokrotnie docierałem do granic wspólnego porozumienia – oni o opowiadali o książkach i grach, których nigdy nie miałem w ręku, ja podawałem znane nazwiska pisarzy, które im nic nie mówiły. Teorie o międzypokoleniowych różnicach zawsze miałem za skończone brednie (podobno w jednym ze staroegipskich grobowców archeolodzy znaleźli na ścianie zapis o tym, jako to upadają obyczaje i jaka to zepsuta jest młodzież...). Jednak, niejednokrotnie, gdy próbowałem mówić o autorach takich jak Bułyczow, Aldiss, Wyndham czy Petecki, oczy moich rozmówców zaokrąglały się ze zdziwienia niczym spodki. Po czym słyszałem wymrukiwane: „No tak... hm... to nieźli pisarze, ale wiesz... Hickman, Salvatore, Card, Pratchett... oni są świetni!”.Wielu starych fanów, którzy gier nie liznęli ani na spróbowanie, w ogóle powątpiewa w możliwość sensownej konwersacji z turlaczami.

Czyli z wami.

Przyczyn tego stanu rzeczy jest wiele. Powiedzmy sobie szczerze – cała masa graczy nie ma innych potrzeb przeżywania fantastyki, niźli zaciukanie magicznym mieczem magicznego trolla w magicznych onucach. Czasem to tylko grzech spragnionej mocnych i szybkich wrażeń młodości. Czasami zwykłe bęcwalstwo, czyli czukczyzm. Ale jest też przyczyna druga. Od 1989 roku ukazuje się w Polsce tak dużo książek fantastycznych, że kilkunastoletni fan nie jest w stanie przeczytać ich wszystkich. Co raz to nowe tytuły, światy i okładki przyciągają uwagę. Po starszą książkę sięga wtedy, gdy może ją za tanie grosze kupić na jakiejś wyprzedaży. Mimo że poświęca na lekturę masę czasu, nie jest w stanie zaliczyć wszystkich nowości, a co tu dopiero mówić o bibliotecznych starociach! Tym bardziej, że o pisarzach z dawnych lat nie słychać – nie wydają nowych książek (z nielicznymi wyjątkami), zapomniały o nich branżowe magazyny i organizatorzy konwentów. Młody miłośnik fantastyki nie ma żadnej busoli, według której mógłby namierzyć najciekawsze ze starych książek. Ale – uwaga, uwaga – nadchodzi ratunek. Konkretnie nadchodzę ja! Proponuję wam, drodzy czytelnicy „Magii i Miecza”, zestaw obowiązkowy polskiej fantastyki lat 1945-1989. Wybrałem dwadzieścia tytułów reprezentujących różne style, klasy i literacką wartość. Są wśród nich dzieła wybitne i książki standartowe, samotne arcydzieła i typowi reprezentanci pewnych nurtów, są powieści i autorskie zbiory opowiadań, są książki pamiętane do dziś i zapomniane, są książki łatwe w lekturze i dziełka bardziej skomplikowane. Starałem się wybierać takie pozycje, które, nawet jeśli się nieco zestarzały, to jednak wciąż mogą dostarczyć wam czytelniczej frajdy. Wybór jest absolutnie subiektywny, choć oczywiście jakoś tam uwzględnia pozycję poszczególnych książek w historii polskiej SF, popularność zarówno konkretnych tytułów, jak i całego dorobku autora. Jeśli pójdziecie do biblioteki, pożyczycie i przeczytacie te dwadzieścia książek – to śmiało będziecie mogli powiedzieć „mniej więcej wiem, co działo się w polskiej literaturze fantastycznej lat PRLu”. Lista oczywiście ma braki, a i pewnie różni mądrale powiedzą, że coś tam znalazło się niepotrzebnie. Cóż, niech ci mądrale zrobią sobie swoją listę...

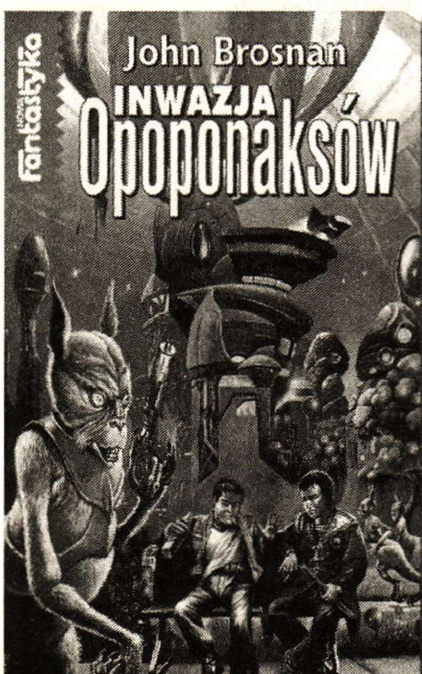
1. Krzysztof Boruń, Andrzej Trepka ZAGUBIONA PRZYSZŁOŚĆ (1954)
2. Stanisław Lem DZIENNIKI GWIAZDOWE (1957)
3. Jerzy Broszkiewicz CI Z DZIESIĄTEGO TYSIĄCA (1962)
4. Stanisław Lem CYBERIADA (1965)
5. Andrzej Czechowski PRZYBYSZE (1967)
6. Stanisław Lem OPOWIEŚCI O PILOCIE PIRXIE (1968)
7. Stanisław Lem SOLARIS (1968)
8. Adam Wiśniewski-Snerg ROBOT (1973)
9. Marta Tomaszewska WYPRAWA TAPATIKÓW (1974)
10. Konrad Fiałkowski KOSMODROM (1975)
11. Bohdan Petecki KOGGA Z CZARNEGO SŁOŃCA (1978)
12. Jacek Sawaszkiewicz SUKCESORZY (1979)
13. Stefan Weinfeld WŁADCY CZASU (1979)
14. Marek Baraniecki GŁOWA KASSANDRY (1985)
15. Marcin Wolski NUMER (1982)
16. Wiktor Żwikiewicz DRUGA JESIEŃ (1982)
17. Janusz Zajdel LIMES INFERIOR (1982)
18. Marek Oramus SENNI ZWYCIĘZCY (1983)
19. Janusz Zajdel PARADYZJA (1983)
20. Krzysztof Kochański ZABÓJCA CZAROWNIC (1986)

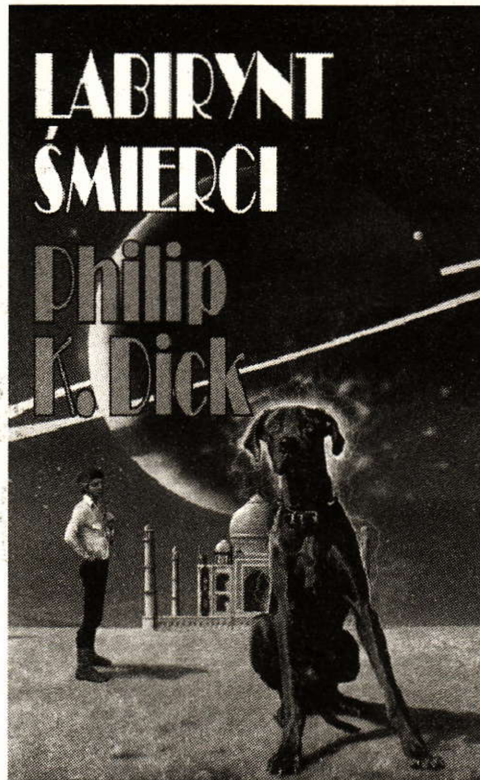
Przy każdej książce podałem datę jej pierwszego wydania.

W następnym numerze „Magii...“ znajdziecie kilka słów komentarza do każdego tytułu. Przedstawię też propozycje alternatywne dla kilku z nich, gdyby akurat te konkretne książki zeżarły mole rezydujące w waszej bibliotece . ❑

RECENZJE

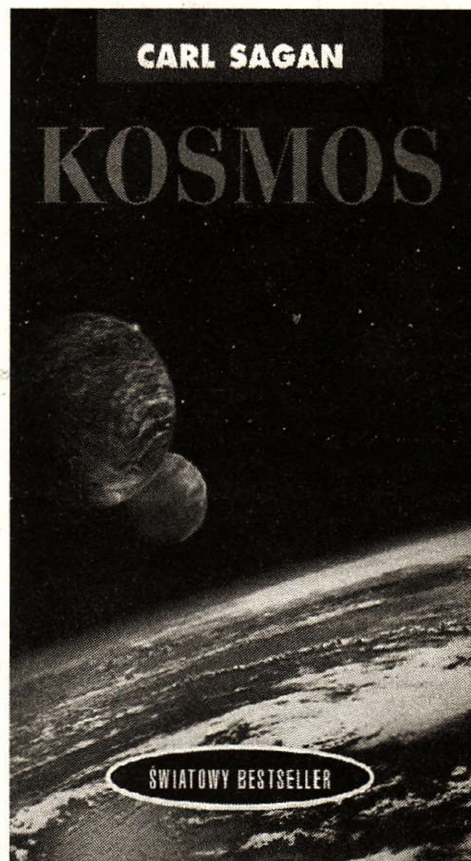
Statek ziemskiego kosmonauty ulega katastrofie. Rozbitek, Maksym Kammerer, ląduje na planecie niezwykle przypominającej naszą dzisiejszą nieszczęsną Ziemię (tylko jeszcze gorszej). Radioaktywne skażenia, krwawe wojny, polityczny terror niszczą glob i ludzi na nim żyjących. Na przebywanie w takim to paskudnym miejscu skazali swego bohatera bracia Arkadij i Borys Strugaccy w powieści PRZENICOWANY ŚWIAT. Maksym Kammerer poznaje ten świat bardzo dokładnie – przemierza go jako żołnierz, niewolnik, wreszcie powstaniec. Musi podjąć decyzję: czy on, istota z innej rzeczywistości, nie w pełni rozumiejąca toczące się na planecie sprawy, może w nie ingerować? Czy można sztucznie przyśpieszyć rozwój społeczeństw i jakie ofiary tego postępu da się usprawiedliwić? PRZENICOWANY ŚWIAT to jedna z najwybitniejszych książek światowej science fiction, doskonale napisana, z wartką fabułą, a jednocześnie mądra i przejmująca. Do nieco innej kategorii – dobrze wyprodukowanych lektur rozrywkowych – zaliczyć można powieść Johna Bronsnana INWAZJA OPOPONAKSÓW. Rzecz utrzymana jest w nieco cyberpunkowym klimacie. Sieć, wszczepy, transformacje ciała, rzeczywistość wirtualna odgrywają w tej książce dużą rolę. A akcja pędzi ze strony na stronę – oto tajemniczy i nieuchwytny sieciowy włamywacz kradnie coś, co ściąga na niego uwagę wszystkich rządzących światem korporacji. Coś, co może przynieść ludzkości niezwykłe korzyści, lecz i ściągnąć na nią wielkie niebezpieczeństwo. Owym cennym artefaktem jest – ni mniej, ni więcej – kod genetyczny obcych. Opoponaksowie i ich groźny bóg wkraczają na zamieszkane planety...

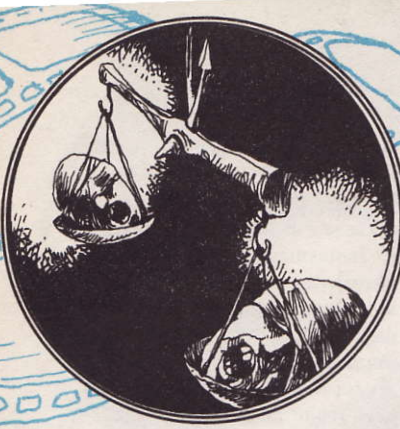




EKSPERYMENT TERMINALNY to lektura nieco poważniejsza. Powieść ta zdobyła nagrodę Nebula w 1995 roku. A opowiada – baczność! – o poszukiwaniu duszy (spocznij!). Bohater książki, naukowiec, odkrywa, że z ciała umierającego człowieka coś ucieka... Emanacja jest słaba, mała, dziwna – ale istnieje! Akcja powieści toczy się spokojnie, nie ma w niej fajerwerków fabularnych, autor dużą wagę przywiązuje do rysu psychologicznego-obyczajowego bohaterów. A jednak powieść może przyciągnąć uwagę miłośnika dobrej SF, jako że rozgrywa klasyczny i – wydawałoby się już dawno zużyty – wątek „szalonego naukowca" i „cudownego odkrycia". Porusza przy tym (na spokojnie, bez histerii) trudne tematy eutanazji, aborcji, śmierci i nieśmiertelności. Warto przeczytać tę powieść. Miłośnikom lektur dziwnych polecam powieść Philipa Dicka – LABIRYNT ŚMIERCI. Autor porusza się swój klasyczny temat: przenikanie świata prawdziwego i fantasmagorii, niemożność określenie co jest realnością, a co ułudą (komputerową, senną, narkotyczną, czy jakąkolwiek inną). Punkt wyjścia całej opowieści wziął Dick z klasycznego kryminału: na dziewiczej planecie ląduje kilkunastu kolonistów. Wkrótce tracą łączność z bazą. A potem, ktoś zaczyna ich, jednego po drugim, zabijać...

Na koniec zostawiłem wam prawdziwy deserek – książkę popularno-naukową. KOSMOS Carla Sagana to kapitalna gawęda o dalekim i bliskim wszechświecie. Zmarły niedawno astronom, doskonały popularyzator nauki, współtwórca misji sond „Mariner", „Viking" i „Voyager", snuje na kartach książki fascynującą, wspartą wieloma przykładami i anegdotami opowieść o otaczającym nas wszechświecie. 300% więcej zawartości science fiction niż w zwykłej margarynie... to znaczy: niż w zwykłej książce sf. Polecam!





ZRZĘDZENIE Z KRYPTY

DANNY ELFMAN

Dariusz Zientalak, jr

Uwaga! Tekst poniższy pisałem z myślą o ludziach, którzy grają w role-playing, ale oprócz tego czytają książki, oglądają filmy, byli choć raz w muzeum (wycieczka szkolna się nie liczy), w ogóle są ciekawi świata i chcą w nim znaleźć coś dla siebie.

Krótko mówiąc, jeśli niczego nie lubisz i nic cię, poza graniem oczywiście, nie interesuje, to daruj sobie człowieku ten felieton, bo nie dowiesz się z niego, jaka karta osłabia siłę Leviatana o trzy, ani ile oczek trzeba wyrzucić na kostce, by wyzwolić się spod czaru „nordycka biegunka"

Dzisiaj będzie o muzyce – i to o muzyce filmowej.

Gdybym miał wymienić jedną, jedyną przewagę, jaką ma twórca filmu nad twórcą literatury, to bez namysłu wymieniłbym muzykę. Pisarz (a w każdym razie dobry pisarz) może praktycznie wszystko. Może obsadzić w głównej roli faceta o aparycji Mela Gibsona i wrażliwości Brada Pitta i dać mu do towarzystwa Michelle Pfeiffer skrzyżowaną z Wynoną Ryder. Co więcej, może pokazać bogactwo ich charakterów w sposób pełniejszy niż było to kiedykolwiek możliwe w kinie. Pisarz nie jest skrępowany żadnym budżetem, poza oczywiście budżetem własnej wyobraźni, toteż może zaprezentować czytelnikowi efekty specjalne, o jakich projektanci z Industrial Light and Magic mogą co najwyżej marzyć. A siła oddziaływania tych efektów będzie tym większa, że każdy czytelnik będzie mógł zobaczyć je na własny, niepowtarzalny sposób.

Ale muzyka... Starannie skomponowana ścieżka dźwiękowa podkreślająca napięcie – raz liryczna, a raz wbijająca widza w fotel huraganem dźwięków... Tego pisarz mieć nie może...

Są filmy, w których muzyka raz na zawsze została sprzężona z obrazem. Wyobraźcie sobie „Szczęki" pozbawione słynnego motywu muzycznego Johna Williamsa, a będziecie wiedzieć o czym mówię. Albo „Conana" bez patetycznej, a miejscami zwyczajnie nadętej muzyki Basila Polidoriusa. Pomyślcie o „Gwiezdnych Wojnach" bez otwierającej ją uwertury (znowu Williams), o „Kruku" bez mrocznych tonów Graeme Ravella, o „Blade runnerze" bez Vangelisa, o „Nieśmiertelnym" bez muzyki „Queenów", o „Walecznym sercu" bez stylizowanych utworów Jamesa Hornera. Albo o „Ptaśku" i „Ostatnim kuszeniu Chrystusa" bez muzyki Petera Gabriela.

Nie mam nic do Alana Parkera, ale jestem przekonany, że soundtracki Petera Gabriela będą wprawiały ludzi w zachwyt na długo po tym, jak o filmach Parkera słuch zaginie.

Lwią część mojej płytoteki stanowi tzw. Muzyka ilustracyjna, czyli soundtracki właśnie. Udało mi się, między innymi, przy niemałym nakładzie pracy zgromadzić wybór najlepszych ścieżek dźwiękowych niejakiego Danny'ego Elfmana, kompozytora o bardzo charakterystycznej stylistyce. Kompletna lista jego opracowań muzycznych obejmuje blisko czterdzieści tytułów, w tym liczne seriale, jak choćby „Tales from the Crypt" czy „The Simpsons", oraz filmy pełnometrażwe, takie jak: „Sommersby", „Armia Ciemności" czy „Darkman" Sama Raimiego. Jako „nadworny kompozytor" Tima Burtona pracował z nim m. in. przy „Batmanie", „Edwardzie Nożycorękim", a przede wszystkim przy absolutnie niepowtarzalnym „Miasteczku Halloween". Jak już wspomniałem, stylistyka Elfmana jest stosunkowo charakterystyczna, lecz jego zainteresowania muzyczne są bardzo rozległe (co znajduje odzwierciedlenie w pracach kompozytora). I tak na przykład soundtrack do filmu Burtona „Sok z żuka" zaczyna się od szybkiego „tematu głównego", przechodzi w skoczny „Travel music", by zamienić się w mroczny „The Book!". Im dalej, tym muzyka jest dziwniejsza; ilustruje przygody małżeństwa, które zginąwszy w wypadku wraca do swego domu i staje oko w oko z nowym problemem – oto ich domostwo zostaje sprzedane okropnej rodzince. Jak pozbyć się natrętów? Pomocą służy im groteskowy Betelguse (co wymawia się jak Beetlejuice, czyli właśnie „Sok z żuka"), ale raz uwolniony demon wymyka się spod kontroli i zaczyna toczyć grę wedle własnych reguł. Elfmanowi znakomicie udało się uchwycić ducha (nomenomen) tej opowieści – jedynego jakie mi przychodzi na myśl udanego połączenia horroru z komedią.

Dla odmiany „Nightbreed" zawiera utwory rozbudowane i spokojniejsze, co podyktowane zostało mroczną stylistyką filmu wyreżyserowanego przez Clive'a Barkera na podstawie własnej powieści „Nocne plemię". W filmie główny bohater, nękany koszmarami, trafia do tajemniczego Midian: miasta ukrytego pod cmentarzem, a zamieszkanego przez potwory. Tropem bohatera podąża jego psychoanalityk oraz policja, a w finale oglądamy apokaliptyczną bitwę pomiędzy ludźmi a bestiami. Barker sprytnie odwrócił tu schemat filmów o potworach, a muzyka Elfmana podkreśla dyskretny urok tej wizji i nastrój powolnego pogrążania się w tajemnicy...

I wreszcie clue niezwykłego talentu Danny'ego Elfmana – muzyka do lalkowego musicalu „Miasteczko Hellowen" o fantastycznej krainie zamieszkanej przez monstra, upiory i straszydła lubujące się we wszelkiej makabrze. Kiedy jednak Jack Skellington wyprawi się do sąsiedniej krainy Bożego Narodzenia, najpierw oniemieje z oburzenia, a potem z zachwytu. Urzeczony ideą Bożego Narodzenia postanawia, przy pomocy swoich ziomków, sam wyprawić tegoroczne święta. Wraca do domu przywożąc ze sobą symbol Gwiazdki – świętego Mikołaja. Jednak reszta mieszkańców krainy Hellowen opacznie rozumie pomysł Skellingtona, a w otyłym jegomościu, odzianym w czarowny kubrak, widzi strasznego Smokołaja. Nic więc dziwnego, że prezenty, które tym razem otrzymają dzieci, przyprawią je o niejedną bezsenną noc, a obowiązek naprawienia szkód spadnie na biednego Skellingtona.

Choć jest to, technicznie rzecz ujmując, film lalkowy realizowany metodą fotografowania całych ujęć klatka po klatce, to twórcom, pod wodzą niezastąpionego Tima Burtona, udało się osiągnąć zaiste fantastyczny rezultat. Perfekcyjna animacja w połączeniu ze znakomitą muzyką dały efekt jedyny w swoim rodzaju.

Nie ukrywam, że zakochałem się w tym filmie od pierwszego wejrzenia. Zachwyciły mnie też pełne wigoru piosenki: „This is Halloween", „What's this?" (partie Jacka Skellingtona śpiewa sam kompozytor), „Oogie Boogie's Song" czy bardziej nastrojowe: „Jack and the Sally Montage" i „Sally's Song". I choć „Miasteczko Hallowen" nie trafiło jak do tej pory na kasety wideo, to wracam do tej płyty tym częściej i z tym większą radością.

„Beetlejuice" Geffen 1988
„Clive's Barker Nightbreed" MCA Records 1990
„Nightmare Before Christmas"
Walt Disney Records 1993

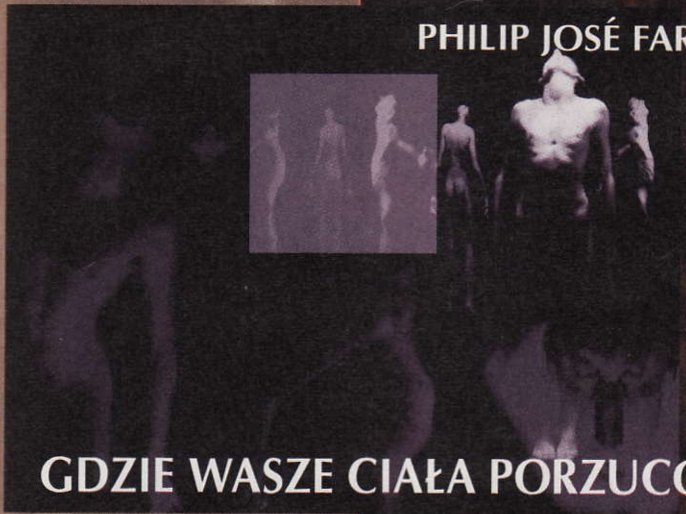
MAGICZNA SERIA



WILLIAM GIBSON
BRUCE STERLING

MASZYNA RÓŻNICOWA

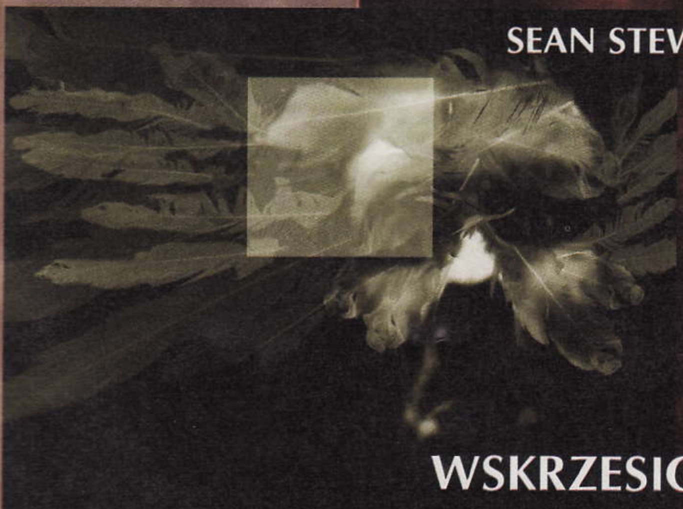
Rok 1855. Anglia wkracza w nową erę. Wynalazca maszyny różnicowej lord Babbage i pozostali członkowie Radykalnej Partii Industrialnej kierują przemianami, które mają poprowadzić Brytanię ku świetlanej przyszłości. Mnożą się nowe wynalazki. Ulicami przemieszczają się powozy parowe. Londyńska policja używa mechanicznych komputerów do tropienia kryminalistów. Pewnego dnia w odmienionej Anglii dochodzi do kradzieży bardzo ważnych informacji. Rozpoczyna się niebezpieczna gra, w której udział biorą najbardziej wpływowe osobistości Brytanii.



PHILIP JOSÉ FARMER

GDZIE WASZE CIAŁA PORZUCONE

Sir Richard Francis Burton, dziewiętnastowieczny angielski podróżnik, pisarz i awanturnik, umiera. Jednak śmierć nie jest końcem, jest początkiem. Budzi się w dziwnym świecie – ogromnej krainie, będącej doliną nieskończenie długiej rzeki. Krainie zamieszkanej przez wszystkich ludzi, którzy kiedykolwiek żyli i umarli na Ziemi – od neandertalczyków po kluczowe postacie naszej historii. Wraz z grupką niezwykłych towarzyszy wyrusza w podróż ku źródłom Rzeki – w poszukiwaniu odpowiedzi na pytania zasadnicze – czym jest ten świat, kto go stworzył i kto w nim ustanawia prawa.



SEAN STEWART

WSKRZESICIEL

Do współczesnego świata wraca magia. Na ulicach miast pojawiają się anioły oraz zabójcze, mityczne istoty. Dante Ratkay jest jednym z aniołów – ludzi obdarzonych nadprzyrodzoną mocą. Jest również człowiekiem, który nie może pogodzić się ze swoją odmiennością. Pewnego dnia doświadcza wizji zbliżającej się śmierci. W czasie, który mu pozostał, musi poznać mroczne tajemnice swej rodziny. Musi zapanować nad drzemiącymi w nim mocami, a są one większe niż wszystko, z czym może zmierzyć się wyobraźnia człowieka.

Ponadto w najbliższym czasie ukażą się: Gene Wolfe *Miasteczko Castleview*, Walter Jon Williams *Aristoi*, Bruce Sterling *Święty płomień*, John Crowley *Późne lato*, C. J. Cherryh *Przybysz* i inne...



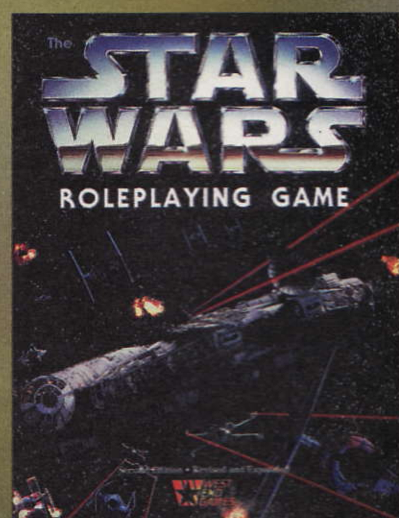
Dawno, dawno temu, gdzieś w odległej galaktyce...

Opis gry Star Wars

Robert Siniakiewicz

Trwa wojna domowa. W całym galaktycznym imperium oddziały nieustraszonych rebeliantów walczą przeciwko tyranii. Wygrali już pierwszą bitwę – w bohaterskim ataku została zniszczona GWIAZDA ŚMIERCI, przerażająca bojowa superstacja.

Ale w innych układach planetarnych, na pograniczu cywilizacji i wszędzie tam, gdzie znany jest ucisk i niesprawiedliwość imperium, dumni i dzielni rebelianci walczą o wolność i przetrwanie. Ich walka z odrażającym imperatorem Palpatinem dopiero się zaczyna. Kto wie, jak potoczą się ich losy? I czy narodzi się kolejna legenda...



Nie jest łatwo zrobić dobrą grę. Do sukcesu potrzeba kilku niezależnych elementów, które muszą w dodatku dobrze ze sobą współgrać.

Po pierwsze tło gry, czyli tak zwany „świat". Musi być porywający, ciekawy i świeży, a do tego powinien inspirować graczy do rozgrywania różnorodnych i wciągających przygód. Dalej system, który będzie pomagał rozwiązywać spory, a jednocześnie współgrał ze „światem", podtrzymując jego nastrój. Nie zapominajmy o bohaterach – dobra gra musi mieć swoich archetypowych bohaterów, swoje legendy, których obecność wspomaga wyobraźnię graczy i inspiruje ich do bohaterskich czynów. Na koniec dobra gra musi mieć to Coś, co pozwoli jej zdobyć rozgłos i w konsekwencji popularność wśród graczy.

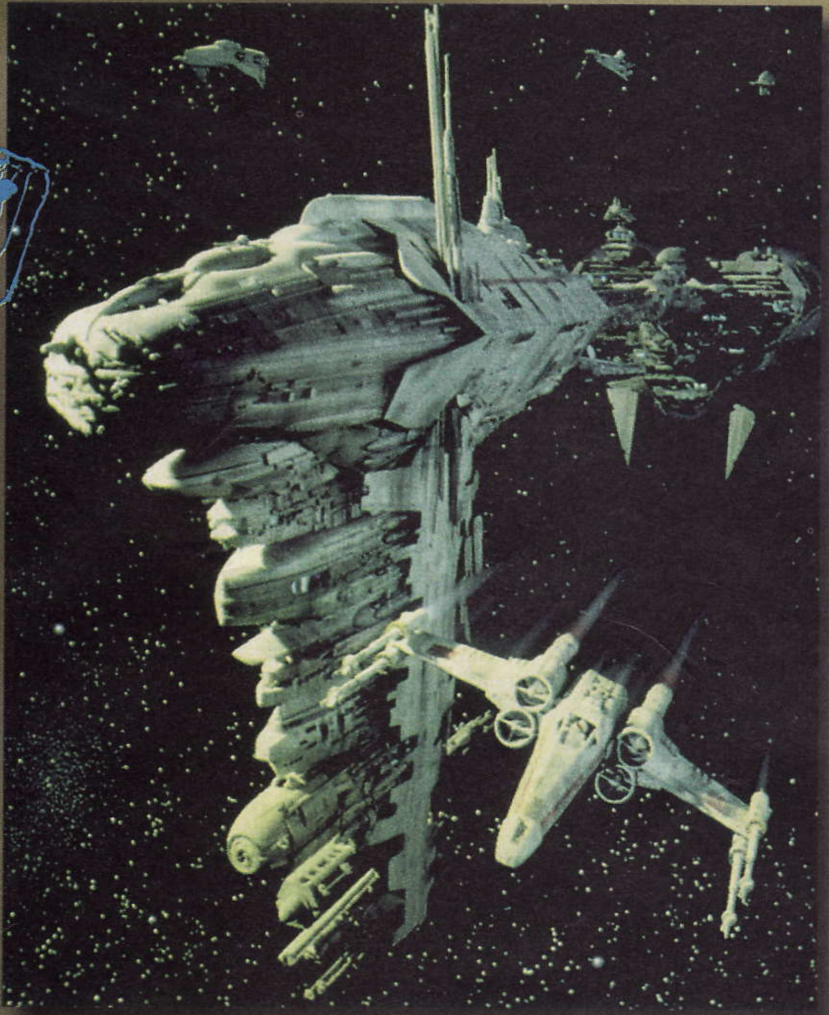
Takich gier jest na rynku RPG zaledwie kilka, a jedną z nich są niewątpliwie Gwiezdne Wojny firmy West End Games.

WEG jest znana głównie z gier opartych na motywach znanych z filmów i książek fantastycznych. Wystarczy wymienić kilka tytułów: „Tank Girl", „Indiana Jones", „Nekroskop", „Gatunek". Taktyka firmy jest jasna – wykorzystując popularne „światy", stara się przyciągnąć przede wszystkim ich fanów (fan, jak wiadomo, kupi wszystko, co wiąże się z jego ulubionym filmem, książką, komiksem). Większość z tych gier korzysta z bardzo podobnej mechaniki i mimo pewnych atutów nie jest godna polecenia.

Są jednak dwa wyjątki. Pierwszy to opisywana już w MiMie Paranoia. Drugim są właśnie Gwiezdne Wojny oparte na sławnym kosmicznym eposie Georgesa Lucasa. Niedawno ukazała się kolejna, poprawiona i rozszerzona edycja tej gry.

Dla tych, którzy nigdy nie słyszeli o filmie (czy to w ogóle możliwe?) streszczenie fabuły musi wydawać się wyjątkowo banalne (chłopiec z zapomnianej przez bogów i ludzi planety uczy się mistycznej sztuki, aby z pomocą jej i kilku przyjaciół obalić złego imperatora Palpatine'a). Niemniej przedstawiony

e...



„Dzika kostka"

Przy każdym teście jedna z kostek (zwykle różniąca się od pozostałych kolorem) jest określana mianem „dzikiej". Jeżeli na dzikiej kostce wypadnie 2,3,4 lub 5, zwyczajnie dodaje się ten wynik do pozostałych.

Kiedy na „dzikiej kostce" wypadnie 6, „przerzuca" się ją, tzn. dodaje do pozostałych i rzuca po raz kolejny, również sumując otrzymany wynik z pozostałymi. Tak długo jak wypadają szóstki, przerzuca się je, dzięki czemu nawet bohater o niskich współczynnikach może niekiedy dokonać heroicznego czynu.

Jeżeli na „dzikiej kostce" wypadnie 1, bohater miał pecha. Taki wynik powoduje niespodziewane komplikacje bądź drastyczne zmniejszenie uzyskanego efektu.

w nim świat jest wprost wymarzony jako tło dla gry fabularnej. WEG wykorzystała to i trzeba przyznać, że jej projektanci zrobili pierwszorzędną robotę.

Autorzy gry zapewniają, że zmiany zasad w stosunku do wcześniejszej wersji są minimalne, a celem, który przyświecał ich wprowadzeniu, było zwiększenie tempa i atrakcyjności gry. Dzięki temu przygody bardziej przypominają klimatem te będące udziałem bohaterów filmowej trylogii.

Podczas tworzenia nowej edycji wszystkie zasady zostały poprawione i napisane od nowa. Nacisk położono w nich głównie na odgrywanie ról i budowanie nastroju, starano się także o jak najbardziej klarowne objaśnienie przepisów. Dzięki temu, a także setkom przykładów, Gwiezdne Wojny są prawdopodobnie najlepiej opracowanym podręcznikiem na rynku, zostawiając daleko w tyle produkty takich firm jak TSR czy White Wolf.

Na osobną pochwałę zasługuje oprawa graficzna. W nowej edycji wszystkie strony zostały opracowane w kolorze. Usunięto czarno-białe ilustracje, a na ich miejsce wstawiono kolorowe, z których większość to kadry z filmów – wyjątkowa gratka dla fanów trylogii. Ponadto kolor używany jest w tekście dla podkreślenia pewnych istotnych informacji, dzięki czemu w trakcie gry można je znacznie szybciej odszukać.

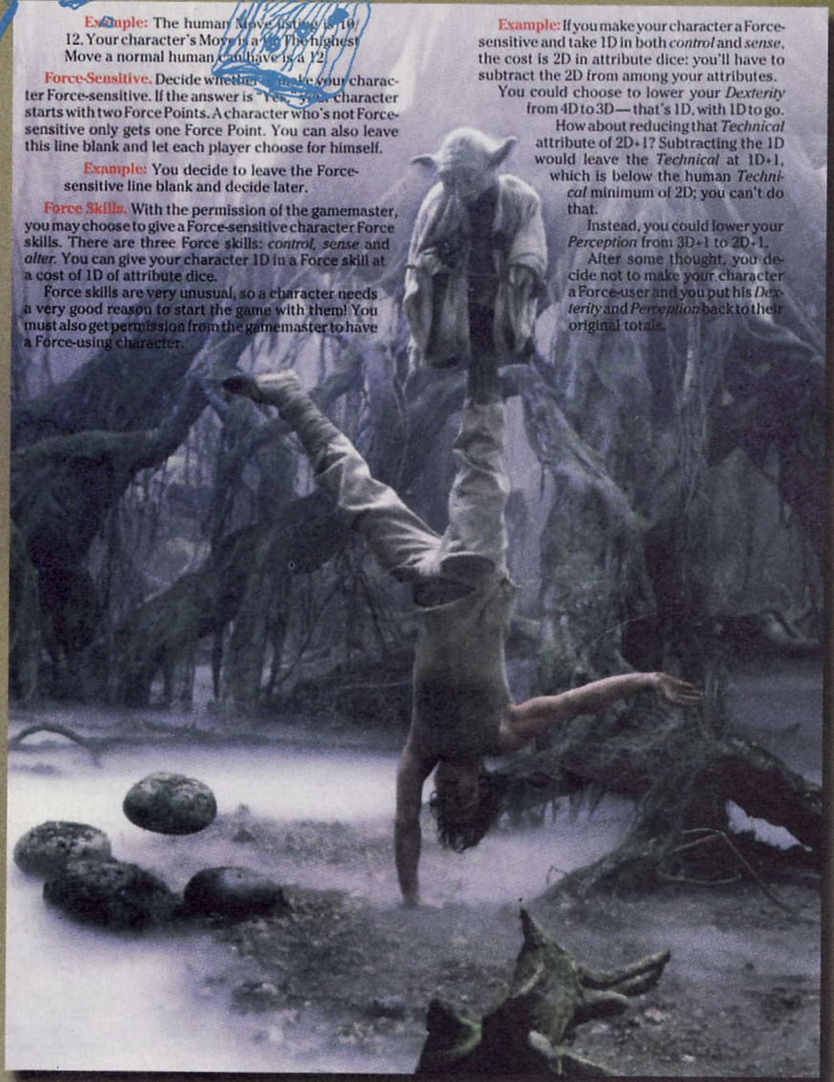
Postać jest opisana sześcioma cechami: Zręczność, Siła, Percepcja, Wiedza, Mechanika i Technika. Znaczenia większości nie będę tłumaczył – wszyscy chyba domyślają się, co znaczy Zręczność czy też Siła – natomiast różnica między Mechaniką a Techniką sprowadza się głównie do obsługi (Mechanika) oraz budowania i naprawy (Technika) wszelkich urządzeń, od zlewozmywarki zaczynając, na droidach i statkach kosmicznych kończąc.

Każda z cech jest powiązana z zestawem uzależnionych od niej umiejętności. Początkowy poziom umiejętności zależy od poziomu cechy.

Do testów wykorzystuje się kości sześcienne. Wysokość cech przeciętnego człowieka waha się od 2k do 4k. Tym samym, jeżeli nasz bohater ma siłę 3k, znaczy to że podczas testu rzuca trzema kośćmi i sumuje uzyskane wyniki. Podobnie jest z umiejętnościami, z tą różnicą, że w odróżnieniu od cech ich poziom nie jest niczym ograniczony. Przykład: Nasz bohater ma zręczność 3k, ale ponieważ podniósł sobie umiejętność strzelania z blastera o 2k, celując do szturmowca gracz rzuca pięcioma kostkami.

Uzyskany wynik porównuje się z poziomem trudności podjętej przez bohatera próby. Trudność może wahać się od bardzo małej (przejażdżka landspeederaem po równej drodze) do heroicznej (Zestrzelenie Gwiazdy Śmierci). Jak widać, podstawowe zasady są bardzo proste, a po pewnym czasie samo wykonywanie testów sprawia wielką frajdę.

Gwiezdne Wojny nie byłyby tym czym są bez Mocy. Jak wiadomo, Moc



jest mistyczną energią, która otula cały kosmos, a jej źródłem są zamieszkujące galaktykę wszystkie żywe stworzenia: rośliny, zwierzęta, a szczególnie istoty rozumne. Niektóre z tych istot posiadły wiedzę o tej energii i nauczyły się ją wykorzystywać, kontrolować jej węzły i pływy. W czasach Pierwszej Republiki najbardziej znaczącymi Adeptami Mocy byli legendarni rycerze Jedi – w czasie długich i żmudnych studiów poznawali jej naturę i uczyli się o związanych z nią możliwościach i pułapkach. Jednak nie tylko oni – jak galaktyka długa i szeroka, różne rasy kontrolowały moc na swój niepowtarzalny sposób. Czasami (jak np. na Dathomir) określano te praktyki mianem czarów, gdzie indziej mistyczną drogą Tyia. Jednak zawsze jest to tylko kolejne oblicze Mocy.

Adepci mogą ciągnąć z Mocy wiele korzyści. Mogą dokonywać czynów graniczących z cudem (jak zestrzelenie przez Luke'a Gwiazdy Śmierci), mogą wpływać na inne żywe istoty, a nawet na materię nieożywioną, komunikować się na odległość i przewidywać teraźniejsze i przyszłe zdarzenia. Możliwości te odzwierciedlają trzy moce: *Kontrola*, *Wyczucie* i *Przemiana*. Każda z nich połączona jest z grupą umiejętności, takich jak *leczenie*, *wpływ* czy *walka na miecze świetlne*.

Jednak nic za darmo – adepci Mocy bardziej niż inne istoty narażeni są na pokusy mrocznej ścieżki. Za każdym razem, gdy Moc wykorzystywana jest w złości lub do złych i samolubnych celów, bohater może chwilowo ulec jej ciemnej stronie. W grze odzwierciedlają to specjalne punkty. Zbyt wiele takich punktów i bohater na zawsze ulegnie mrocznej ścieżce (przechodzi wtedy pod kontrolę mistrza gry, a niefortunny gracz musi generować nową postać).

Moc otacza i przenika wszystkie żywe stworzenia. Nawet ci, którzy nie wierzą w jej istnienie mogą podświadomie wezwać ją na pomoc. Służą do tego punkty mocy. Gracz może w dowolnym momencie wydać jeden z nich podwajając tym samym liczbę kostek używaną przy teście. *Zaiste, potężna Moc jest...*

Poza zasadami główny podręcznik zawiera rozdział dotyczący tworzenia i prowadzenia przygód (polecam go wszystkim mistrzom gry, nie tylko tym od Gwiezdnych Wojen) oraz rozdział opisujący wszechświat – technikę (w tym charakterystyki statków kosmicznych i droidów), obce rasy, historię, bohaterów niezależnych, zwierzęta i planety. Wszystko z obszernymi i wyczerpującymi komentarzami dotyczącymi tworzenia nowych, odpowiednich do potrzeb mistrza gry.

Może się powtarzam, ale robię to z pełną premedytacją – Gwiezdne Wojny to jedna z najlepszych, a być może najlepsza gra na rynku. Z jej pomocą nawet ci, którym nie podobały się filmy (czy są tacy?) mogą spędzić długie godziny z wypiekami na twarzy walcząc ze sługusami złego imperatora w imię dobra, sławy i najszybszego statku w galaktyce.

Wszechświat jest wielki. Niech moc będzie zawsze z wami! ❑

W ciągu dziewięciu lat istnienia gry pojawiły się dziesiątki dodatków i przygód. Pod tym względem Gwiezdne Wojny ustępują chyba tylko AD&D. Jednym z najbardziej popularnych jest *Galaxy Guide 10 Bounty Hunters*, który opisuje mroczny świat łowców nagród. Miłośnicy gry znajdą w nim dane dotyczące kodeksu honorowego, specjalistycznego sprzętu, gildii, sposobów odszukiwania i chwytania ofiary, opisy i charakterystyki najsławniejszych łowców nagród (w tym przerażającego Boby Fetta, znanego z filmów), a także krótką przygodę dla postaci które postanowiły rozpocząć tę ryzykowną karierę.

MAGIC: THE GATHERING

ACCLAIM VS. MICROPROSE



ViZ

Każdy miłośnik gier fabularnych na pewno nie raz spotkał się z „karciankami", a przynajmniej słyszał o ich istnieniu. Od niedawna na komputerach PC (zapowiadane są przeróbki na inne platformy sprzętowe) możemy, za sprawą firm Acclaim i MicroProse, zapoznać się z dwoma wersjami najpopularniejszej na świecie gry karcianej – *Magic: The Gathering* (dalej nazywanej w skrócie M:TG). Poniższy tekst ma na celu porównanie obu programów.

TROCHĘ HISTORII

Kiedy jakiś czas temu firma MicroProse ogłosiła rozpoczęcie prac nad komputerową wersją M:TG, wielbiciele Magic wpadli w zachwyt. Oczywiście nie obyło się bez różnych komentarzy i propozycji co do przyszłego wizerunku gry. Największy kłopot sprawiało zaprogramowanie „inteligencji" komputera w ten sposób, aby gra nie była zbyt łatwa, a mechaniczny przeciwnik nie popełniał w trakcie indywidualnej walki podstawowych błędów. O powadze, z jaką potraktowano ten problem, może świadczyć fakt, iż o współpracę poproszono Sida Meiera, twórcę m.in. słynnej gry „Civilization". Gdy data wydania finalnej wersji programu była przekładana z miesiąca na miesiąc, a gracze tracili już nadzieję, nieoczekiwanie, właściwie bez zapowiedzi, na rynku pojawił się produkt firmy Acclaim: „Magic: The Gathering – BattleMage". Gra ta została skonstruowana w oparciu o karciany oryginał, ale zawierała wiele własnych, oryginalnych rozwiązań. Firma Acclaim, znana większości graczy przede wszystkim dzięki tytułowi „Mortal Kombat", postanowiła zawrzeć w swym programie elementy modnych ostatnio komputerowych strategii w czasie rzeczywistym (np. „Command & Conquer").

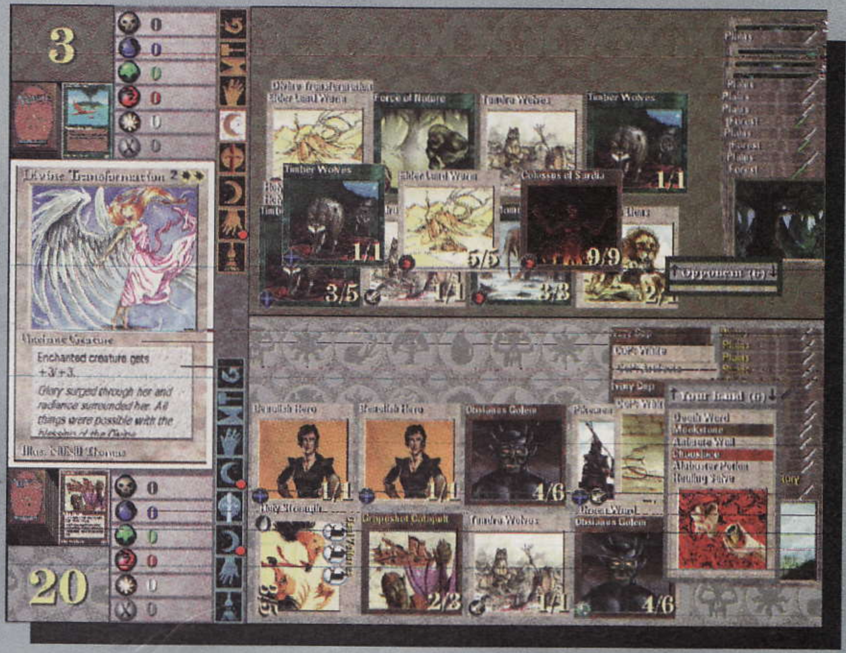


CO MY TU MAMY?

Każda z gier rozprowadzana jest na jednym krążku CD. Wersja MicroProse zaopatrzona jest w grubą, ponad 200 stronicową instrukcję, czym bije na głowę wersję firmy Acclaim (tylko nieco ponad 30 stron), do której jednak dołączony jest *booster pack* z czwartej edycji M:TG. Instrukcje wzbogacone są o *tutorial*, czyli przewodnik po programie. W przypadku wersji MicroProse stanowi on integralną część programu – są to filmiki video, na których gracz, oglądając zabawne perypetie pary magów, może zapoznać się z podstawowymi regułami rządzącymi pojedynkiem. W wersji Acclaim *tutorial* dołączony jest w postaci... pliku tekstowego. Obie gry wymagają systemu operacyjnego Windows 95 i „mocnych" komputerów. Minimalne wymagania co do procesorów (patrz koniec artykułu) wystarczają, aby grę uruchomić, jeśli jednak

masz „tylko" Pentium 133 i 32MB RAM, a w grze jest dużo kart, to komputer może „myśleć" nad swoim ruchem nawet przez 2 minuty (a czasem i dłużej...). Uwaga ta dotyczy wersji MicroProse, jako że M:TG-BM sprawował się bez zarzutu. Obie gry oferują podobną ilość opcji; jedną z nich jest oczywiście Duel, czyli Pojedynek. Tutaj przewagę ma Acclaim, jako że wersja tej firmy oferuje walkę nie tylko z komputerowym przeciwnikiem (tak jak ma to miejsce w produkcie konkurenta), ale można również zagrać z kolegą przez modem lub lokalną sieć komputerową (żadna z gier, jak na razie, nie współpracuje z Internetem, ale producenci obiecują wypuszczenie odpowiednich „nakładek": wersja dla Acclaim ma być w sprzedaży już wkrótce, a dla MicroProse pod koniec bieżącego roku). Przed każdym takim pojedynkiem możemy wybrać jedną z gotowych talii lub zaprojektować swoją własną; istnieje możliwość zapisu przygotowanej w ten sposób talii i wykorzystania jej w przyszłych pojedynkach.

Przy doborze kart nie jesteśmy niczym ograniczeni – możemy wybrać każdą, jaka jest dostępna w programie. W wersji MicroProse są to karty z czwartej edycji M:TG plus 24 inne atuty, w wersji papierowej bardzo trudne do zdobycia z racji zaprzestania ich druku (m.in. słynny „Black Lotus"), a ponadto 12 całkowicie nowych kart wchodzących w skład zestawu o nazwie „Astral Set", zaprojektowanego specjalnie dla wersji komputerowej. W programie Acclaim jest to także czwarta edycja, poszerzona tym razem o karty z dodatku „Mirage"; należy jednak podkreślić, iż oba zestawy nie są reprezentowane w całości – części kart nie zaimplementowano ze względu na specyfikę gry. Zarówno Acclaim jak i MicroProse obiecują wypuszczać co jakiś czas dodatki do swoich programów, zawierające kolejne zestawy kart. Ostatnimi opcjami oferowanymi przez obie gry są...



KAMPANIE

W każdej kampanii nasze zadanie polega na zniszczeniu całego zła, jakie rozpanoszyło się w świecie gry – w M:TG nazywa się on Shandalar, a w M:TG-BM – Corondor. W Shandalarze naszymi przeciwnikami jest pięciu złych magów władających krainą– próbują oni zgromadzić energię potrzebną do przyzwania demona Arzakona. Walcząc z ich wysłannikami, oraz, po zdobyciu pewnego doświadczenia, z samymi magami, staramy się do tego nie dopuścić. Na początku gry dysponujemy talią z kartami, które w większości są w wybranym przez nas kolorze (zależy to od stopnia trudności gry, jaki wybierzemy). W miarę jak podróżujemy po całej krainie, zdobywamy następne karty, dołączając je do naszej talii. Kolejne atuty uzyskujemy po wygranych pojedynkach z istotami (po przegranych tracimy), penetrując labirynty czy po prostu kupując je na bazarach w wioskach i miastach, które licznie rozsiane są po całej krainie (tu także możemy sprzedać zbędne egzemplarze). Autorzy gry w ciekawy sposób rozwiązali problem żywotności bohatera – na początku każdego pojedynku mamy jej zaledwie 10 punktów. Podczas wędrówki niektórzy z władców miast mogą nam zaoferować zadania do wykonania. Może to być posada gońca – naszym zadaniem będzie np. dostarczenie listu do innej miejscowości lub pokonanie potwora, który nęka okoliczną ludność. Jednym ze sposobów nagradzania za dobrze wypełnione zlecenie jest tzw. „mana link". Każdy z nich zwiększa liczbę posiadanych przez nas punktów życia o jeden. Kiedy zaś pokonamy już wszystkich magów, stajemy do walki z samym Arzakonem. Należy się do niej bardzo dobrze przygotować, gdyż ów przeciwnik sporo przewyższa nas poziomem żywotności. Oprócz kart, w wioskach możemy nabyć specjalne zaklęcia, które wykorzystuje się w trakcie podróży; należą do nich m.in. teleport, umożliwiający nam przeniesienie się w dowolne miejsce na mapie lub zaklęcie niszczące najbliższego nam przeciwnika. W M:TG-BattleMage nie poruszamy się bezpośrednio po Corondorze, lecz zajmujemy (albo i nie...) całe jego poszczególne regiony. Naszymi przeciwnikami są trzej czarodzieje, posiadający porównywalną do naszej moc zaklęć, oraz potężny, zły mag Ravidel (tytułowy BattleMage). Po wybraniu kampanii musimy zdecydować się na jednego z sześciu bohaterów, którym będziemy kierować w trakcie zabawy. Każdy z nich posiada talię złożoną z kart dwóch kolorów; zestawy poszczególnych postaci różnią się od siebie.

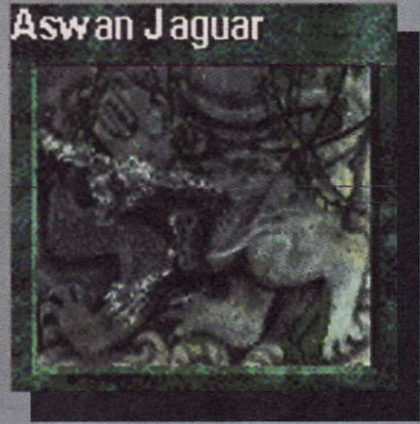


Na początku zabawy zajmujemy jeden z trzydziestu regionów Corondoru.

Naszym podstawowym celem jest pokonanie Ravidela, ale możemy kontynuować grę aż do chwili, gdy obejmiemy w posiadanie całą krainę. Rozgrywka podzielona jest na tury. W każdej z nich możemy próbować podbić kolejny region oraz zmienić skład swojej talii – potem następują ruchy naszych przeciwników. Kiedy atakujemy region neutralny, z reguły wysyła on do nas swojego przedstawiciela na rozmowy. W zależności od naszych zdolności dyplomatycznych (i znajomości angielskiego), możemy bez walki zdobyć dany teren, zyskać wartościowe karty lub odejść z kwitkiem. Kiedy atakujemy region będący już we władaniu wrogiego maga, niemal na pewno czeka nas pojedynek; czasem, dzięki przekupstwie lub kompromisowi da się go jednak uniknąć. Zdecydowanie najefektowniejszym (ale i najtrudniejszym dla początkujących) elementem M:TG-BM jest walka. O ile w wersji firmy MicroProse karty są podczas pojedynku po prostu „wykładane na stół", o tyle tu starcie obu magów zrealizowano w formie modnych ostatnio strategii w czasie rzeczywistym. Każde użycie karty z czarem „summon" odzwierciedlone jest pojawieniem się danej jednostki na polu bitwy. Co ciekawe, możemy nią kierować! Rzucenie zaklęcia komentowane jest głosem lektorki, „słyszymy" też czary rzucane przez naszego przeciwnika. Ma to duże znaczenie, gdyż magowie nie mogą się poruszać, a całe pole walki jest większe niż jego wycinek widziany przez nas na ekranie. Trzeba tu wspomnieć o pewnej wadzie, jaka widoczna jest w sposobie rozgrywanie pojedynków zaproponowanym przez Acclaim. Otóż karty trzymane przez nas „w dłoni" reprezentowane są wyłącznie przez grafiki, a tekst opisujący właściwości poszczególnych atutów widoczny jest dopiero po kliknięciu na nim myszką; czasem w ferworze walki po prostu brak jest na to czasu. Z drugiej strony, zawsze przecież możemy dokładnie obejrzeć swoje karty przed pojedynkiem – tym bardziej, że na początku kampanii operujemy zaledwie kilkunastoma (wliczając w to lądy). Po rozegraniu paru potyczek znamy już właściwości wszystkich kart na pamięć.

WYKONANIE

obu gier raczej nie odbiega od obecnie przyjętych standardów. Oczywiście najważniejszą rolę odgrywa grafika, bardziej tu jednak widać zasługę firmy „Wizard of the Coast" (stworzyła ona przecież wszystkie ilustracje na kartach, które przeniesione do komputera odpowiadają teraz za wygląd obu programów) niż producentów gier. Pozostałe elementy grafiki przemawiają na korzyść MicroProse, choć także w M:TG-BM znaleźć można kilka plusów (np. statyczne obrazy z animowaną paletą, reprezentujące poszczególne regiony, wyglądają naprawdę ładnie). Jeśli chodzi o dźwięk, to prym wiedzie tu wersja Acclaim. Główne jej zalety to przede wszystkim sugestywny głos lektorki oraz stylizowana, dobrze pasując do gry muzyka. W wersji MicroProse efekty dźwiękowe są dosyć ubogie, natomiast muzyka pojawia się tylko w określonych momentach np. podczas zbliżania się bohatera do wioski.



Plusem tej muzyki jest znakomite wykorzystanie motywów średniowiecznych.

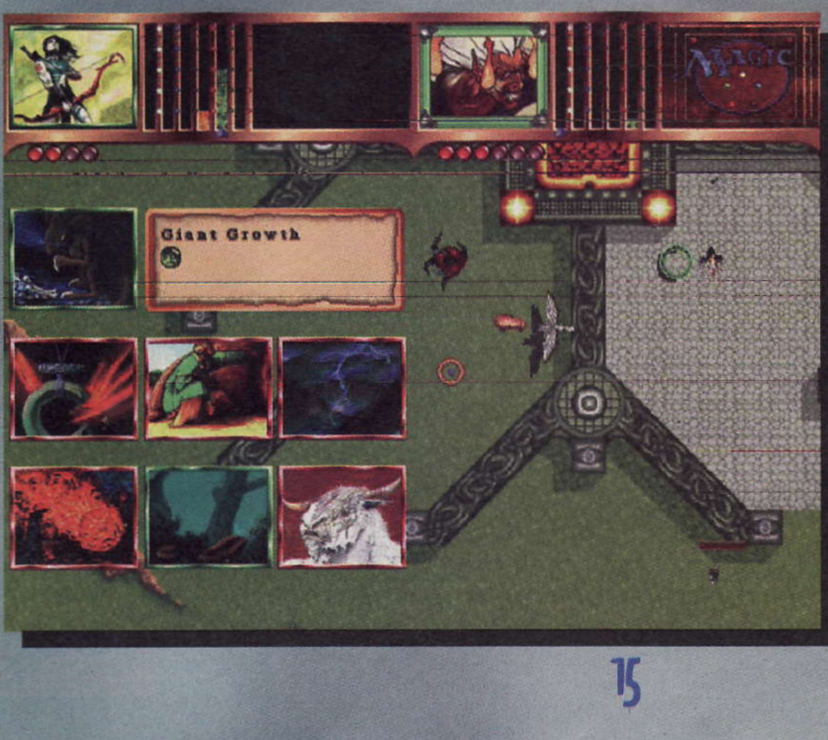
PODSUMOWANIE

Obie przeróbki *Magic: The Gathering* są godne uwagi, choć początkującym, którzy chcą przy okazji nauczyć się grać, polecałbym wersję firmowaną przez MicroProse ze względu na bardzo dobrze opracowany podręcznik (opisuje dokładnie wszystkie zasady pojedynku) oraz rozgrywkę bliższą reguł oryginału. Wersja Acclaim przeznaczona jest dla graczy, którzy opanowali już podstawy wersji karcianej, a jednocześnie lubiących sobie pograć w np. „Warcrafta", chcących popatrzeć na M:TG z innej perspektywy lub po prostu zagrać z kolegą w sieci.

Minimalne wymagania techniczne podane przez producenta:

Magic: The Gathering / MicroProse 1997
PC 486DX4 100MHz, 16MB RAM, Windows 95, CD-ROM x4, 90MB HDD

Magic: The Gathering – BattleMage / Acclaim 1996
PC Pentium 75MHz, 16MB RAM, Windows 95, CD-ROM x2, 90MB HDD

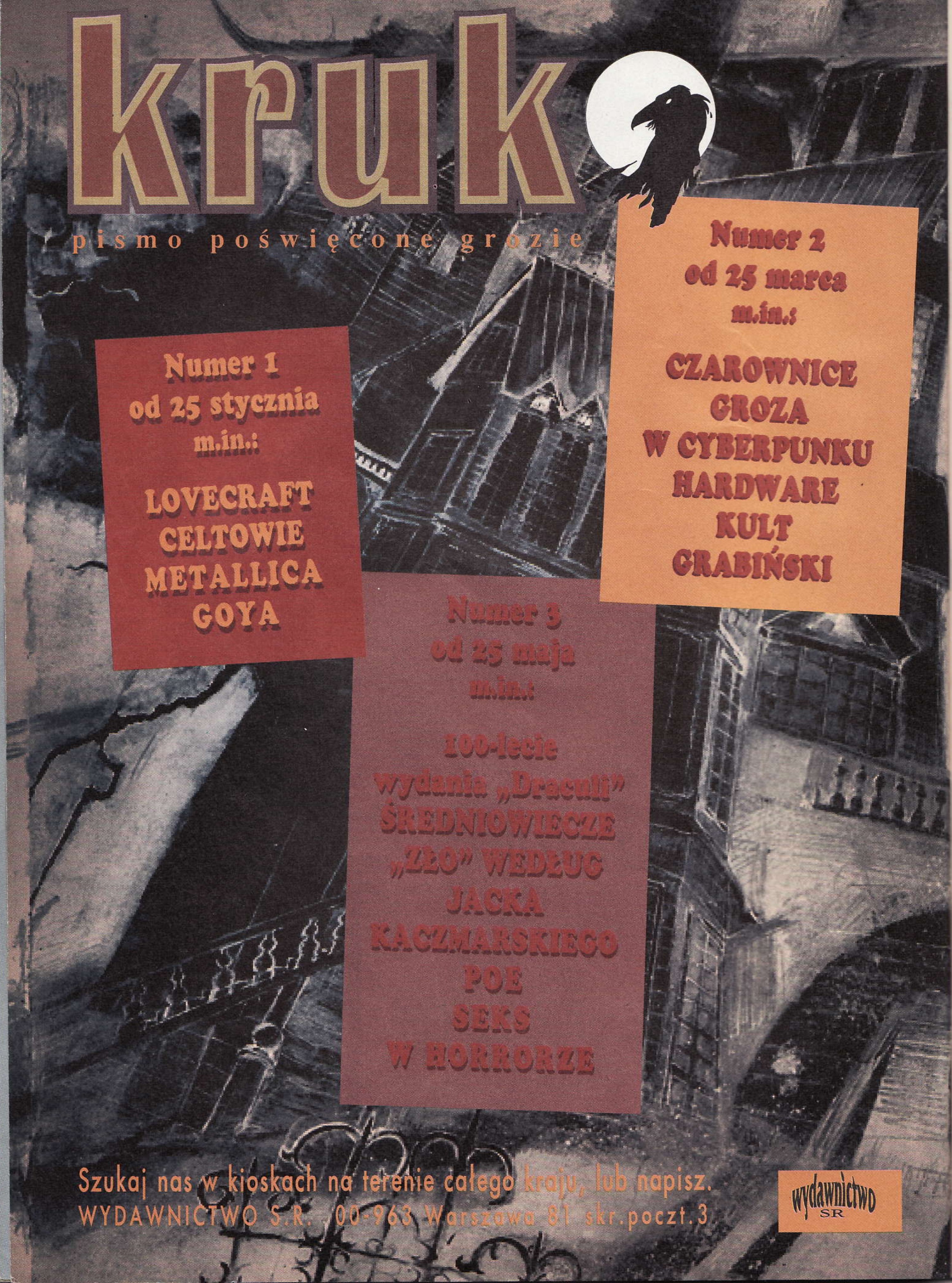


I słówko od redakcji... a właściwie od rednacza...

Wzmianka o grafice gry, będącej zasługą WoTC mija się nieco z prawdą. Firma wydająca Magic popełniła tu nawet pewne nadużycie, gdyż podpisywane przez nią umowy z grafikami nie przewidywały tej formy wykorzystania ilustracji... Zawierucha wokół całej sprawy była dość głośna, a skończyła się na odszkodowaniach i odejściu kilku ilustratorów...

Zresztą cała gra MicroProse powstawała w atmosferze skandalu. Ale to już temat na zupełnie inny artykuł.

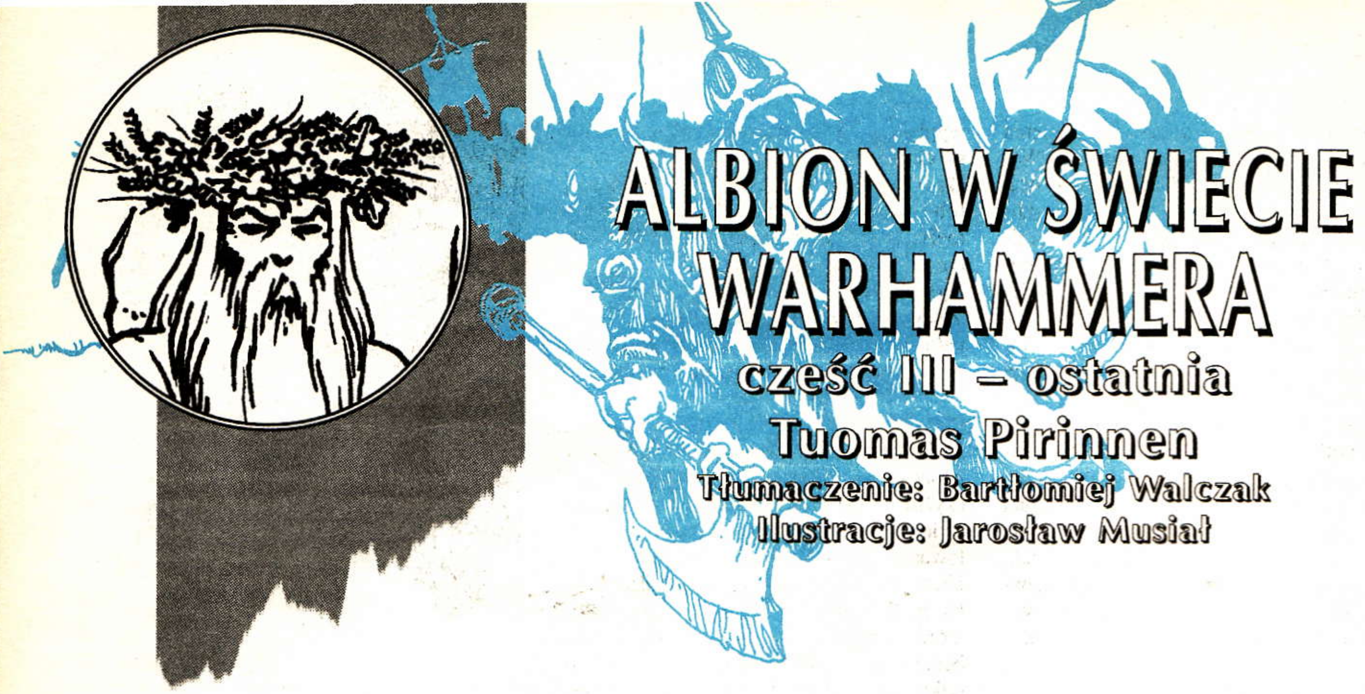
artmar



kruk
pismo poświęcone grozie
Numer 1
od 25 stycznia
m.in.:
LOVECRAFT
CELTOWIE
METALLICA
GOYA
Numer 2
od 25 marca
m.in.:
CZAROWNICE
GROZA
W CYBERPUNKU
HARDWARE
KULT
GRABIŃSKI
Numer 3
od 25 maja
m.in.:
100-lecie
wydania „Draculi"
ŚREDNIOWIECZE
„ZŁO" WEDŁUG
JACKA
KACZMARSKIEGO
POE
SEKS
W HORRORZE
Szukaj nas w kioskach na terenie całego kraju, lub napisz.
WYDAWNICTWO S.R. 00-963 Warszawa 81 skr.poczt.3
wydawnictwo SR

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAG w ciągłej sprzedaży	Kostki wielościenne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel", Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep „MAG – Arka Din", ul. Armii Krajowej 107 Chorzów, tel. 46-83-80	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep MORION, tel. 0602276219 Centrum Handlowo-Usługowe BEMOWO paw. 155, ul. Powstańców Śląskich 124	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓			
Sklep „Clown" Łódź, ul. Piotrowska 107 tel. 30-15-79	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓				✓
INTERNO, tel. (058) 560652 80-306 Gdańsk-Oliwa, ul. Paneckiego 1	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓					
Centrum Gier „BARD", 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 12-23-99	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
Centrum Gier „BARD", Kraków, ul. Stefana Batorego 20	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Szeherezada, Tomex ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków, tel. 47-66-83	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓
Sklep „Tomba", tel. 216422 Gdynia, ul. Śląska 33	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓				
Księgarnia „Suplement", ul. Jana Bytnara Rudego 3c 45-265 Opole, tel. (0-77)57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓			✓	
PPUH „MAWA", tel. (046)8554338 96-300 Żyrardów, Ossowskiego 25/6 (sklep: ul. 1-go maja 37c)	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Sklep MIRAGE, tel. 498213 Warszawa, ul. Puławska 43	✓		✓	✓	✓			✓	✓		✓					
Sklep modelarski SKORPION, tel. (036)4718133, ul. Arki Bożka 2 44-335 Jastrzębie Zdrój	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 ul. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	
Sklep BASTION, tel. 362215 wew. 12 ul. Obozowa 85, Dzielnicowy Ośr. Kultury	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Księgarnia „Hobby", ul. Wały Dwernickiego 11, Biznes Centrum paw. 37 42-200 Częstochowa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓		✓	
Księgarnia „Hobby", DT Kiermasz, I p., ul. Zwycięstwa 52 44-100 Gliwice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓			✓	
Sklep CENTRUM GIER, ul. Igielna 17, 50-117 Wrocław	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Księgarnia „Debiut", tel. 6102608 ul. Grochowska 210/212 paw. 1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
Sklep „Upominek", tel. 0165-63425 ul. Krupówki 34, Zakopane	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓



ALBION W ŚWIECIE WARHAMMERA

część III – ostatnia

Tuomas Pirinnen

Tłumaczenie: Bartłomiej Walczak

Ilustracje: Jarosław Musiał

LYONESSE

Lyonesse to „typowy" klan Albionu: wyznają Danu, Matkę Wszechrzeczy. Ludzie ci są odważnymi i dumnymi wojownikami, a przy tym utalentowanymi rzemieślnikami. Istnieje wiele plemion podobnych do Lyonesse, których zwyczaje i kultura zbliżone są przedstawionego poniżej.

UBIÓR I WYGLąD

Mężczyźni Lyonesse noszą najczęściej ciężkie, futrzane płaszcze i skórzane kaftany oraz wysokie buty. Wszyscy wolni ludzie noszą broń zrobioną z żelaza lub z kamienia, a osoby obu płci – biżuterię. Lyonesse mają włosy blond albo czarne i przeważnie niebieskie oczy. Włosy noszą uczesane w długie warkocze, często ozdobione metalowymi grzebieniami. Wojownicy Lyonesse wyróżniają się spośród innych mężczyzn czerwonymi tatuażami, tworzącymi okrągłe symbole i pokrywającymi większą część ich ciał.

SPOŁECZEŃSTWO

Zarówno kobiety jak i mężczyźni Lyonesse muszą zostać poddani Próbie Tytanów, zanim zostaną uznani za pełnoprawnych członków gromady. Owym testem może być np. zabicie pierwszego przeciwnika w walce, wyrecytowanie epopei, nauczenie się pierwszego zaklęcia druidów, urodzenie dziecka, czy też upolowanie łani gołymi rękoma. Dzieci wychowywane są tylko przez matkę, a dopiero po osiągnięciu przez nie wieku dorosłego (przejściu Próby) ojciec ma prawo egzekwować swoją władzę rodzicielską. Mężczyźni mogą wszakże, jeśli chcą, przygotowywać swe dzieci do Próby przez trzy godziny dziennie. Królowie Lyonesse są wybierani jedynie na okres siedmiu lat, jako że ludzie tego plemienia wierzą, iż uchroni ich to od tyrani rządzących. Po upływie siedmiu lat król jest zabijany w czasie rytualnego składania ofiar. Owe zabezpieczenia służą upewnieniu się, że o powierzenie im tego stanowiska będą starali się tylko ci, którym naprawdę zależy na powodzeniu klanu...

Jako że ziemie plemienia nie są odpowiednie do hodowli bydła, Lyonesse dość często napadają na sąsiadów. Ponieważ są licznym, bojowo nastawionym klanem, przeważnie udaje im się zdobyć potrzebną żywność. Zarówno mężczyźni jak i kobiety mogą mieć więcej niż jednego partnera, jeśli tylko uzyskają zgodę pozostałych i będą w stanie utrzymać większą liczbę mężów/żon. Rzadko jednak zdarza się, dana osoba miała więcej niż czterech formalnych partnerów.

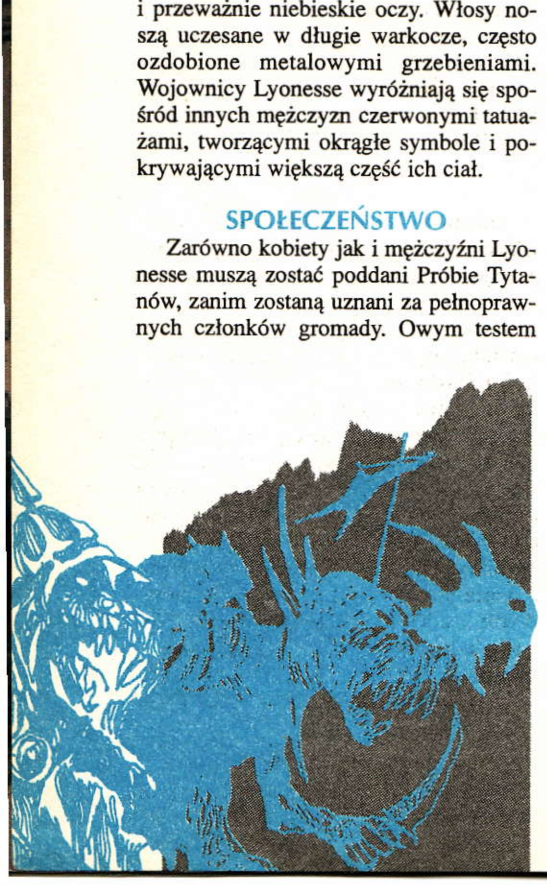
Lyonesse są dobrymi rzemieślnikami, szczególnie biegłymi w obróbce złota, które w dużych ilościach występuje na terenach zajmowanych przez ich gromadę. Wyroby z tego kruszcu są cenione na całej wyspie. Niestety, Norranowie zwrócili już nań swą uwagę. Podobnie jak prawie wszyscy Albiończycy, Lyonesse uważają, że Artus, legendarny Wysoki Król całego Albionu, pochodził z ich klanu. Z całą pewnością wiadomo, że wielu innych sławnych herosów wywodzi się z ludu Lyonesse. Najbardziej znanym jest chyba Cuchlain Berserker – człowiek, który w ciągu jedengo dnia zabił czterystu siedemdziesięciu wrogów. Jest on powszechnie uznawany za ideał wojownika Lyonesse.

GOSPODARKA

Jako waluty Lyonesse używają żelaznych sztab, choć stosują również handel wymienny. Handlarze Lyonesse są uczciwi, ale wysoko cenią wyroby własnego klanu; jednakże, biorąc pod uwagę ich wysoką jakość, jest to usprawiedliwione.

SIŁY ZBROJNE

Norranowie kilkakrotnie próbowali podbić Lyonesse. Za każdym razem ich atak był odpierany, ale koszta walki wzrastały. W dotychczasowych starciach Norranowie nie użyli jeszcze całości swych sił, więc ostateczny wynik starcia wciąż pozostaje niepewny. Ekwipunek wojowników Lyonesse jest dobrze wykonany, ale w porównaniu z wyposażeniem wojsk Bretonii lub Imperium przedstawia się dość skromnie (wyspiarze cierpią na brak stali – materiału niezwykle użytecznego do wyrobu oręża). Lyonesse wciąż kultywują sztukę walki z szybko poruszającego się rydwanu albiońskiego. Woźnice są uzbrojeni w oszczepy, a koła pojazdów wyposażone są w zaostrzone, drewniane kolce, służące do rozszarpywania ciała przeciwnika. Ulubioną zbroją wojowników Lyonesse jest skóra nabijana metalowymi płytkami. Lubują się oni w mieczach i toporach, poza tym używają też tarczy i włóczni – tych ostatnich przede wszystkim do powstrzymywania szarż wrogiej kawalerii. Myśliwi często używają w starciu swych łuków, jednakże uznaje się je za broń niegodną prawdziwego



wojownika i nie prowadzi się szkolenia w posługiwaniu tego rodzaju orężem. Wojownicy Lyonesse słynni są ze swych straszliwych oszczepów bojowych. Ta straszliwa broń nabijana jest zakrzywionymi kolcami, które, jeśli przebiją ciało, mogą poważnie uszkodzić wnętrzności w trakcie wyciągania z rany (MG powinien traktować ten oręż jak oszczepy które zadają dodatkowe rany z S 6, jeśli wyrywa się je z rany – a wojownicy Lyonesse z pewnością będą to czynić). Bardzo wielu Lyonesse szkoli się na Albie, będąc w istocie elitarnym trzonem armii. Indywidualne umiejętności średnio wyszkolonego wojownika są faktycznie ogromne, jednakże jedyną znaną im taktyką walki jest ciągły atak. Z tego też powodu są wrażliwi na przeciwdziałania przeciwnika, który stosuje wyszukane pułapki i manewry strategiczne.

RELIGIA

Lyonesse są oddanymi wyznawcami Danu, Matki Ziemi, ale czczą także Lugha, Boga Słońca, i Hu Wojownika. Wielu ich druidów przeszło szkolenie w Cantonbury, niedaleko Wielkich Dolmenów. Lyonesse wybierają dwanaście młodych dziewic, które pełnią funkcję „służek" Danu. Dbają one o święty, kamienny krąg, w obręb którego nie może wejść żaden mężczyzna. Większość plemion posiada starożytne artefakty o wielkim znaczeniu religijnym – Lyonesse nie są tu wyjątkiem. Ich druidzi strzegą potężnego rogu obfitości, który podobno leczy chorych i karmi potrzebujących. Nie pomoże on tchórzom ani tym, którzy nie znajdują się w prawdziwej potrzebie, więc jego moc rzadko kiedy znajduje wykorzystanie.

JĘZYK

Lyonesse mówią wspólnym albiońskim. Piszą na skórach za pomocą znków *ogham*, pisma runowego używanego na wyspie. Zaskakująco duża część plemienia (25%) potrafi czytać i pisać – oto kolejnym dowód na to, że nazywanie Albiończyków barbarzyńcami jest wielką pomyłką.

PICHTOWIE

Pichtowie żyją w gęstych lasach Albionu Północnego, okazując otwartą wrogość w stosunku do każdego, kto wkroczy na ich tereny. Ze wszystkich ludzkich plemion Pichtowie są chyba najzręczniejszymi drwalami i zwiadowcami, choć oczywiście nie mogą równać się z tajemniczymi Fey. Wielu obcych chce wynająć pichtyjskiego zwiadowcę – zwykle przychodzą z bogatymi darami, lecz najczęściej kończy się to dla nich śmiercią.

STRÓJ I WYGLąD

Pichtowie są, pod względem technologicznym, prymitywni. Prawdę mówiąc wyglądają jak barbarzyńcy: niscy, zgarbieni, ciemnoskórzy ludzie, ubrani w przepaski biodrowe, wymachujący drewnianą lub kamienną bronią. Średnia wzrostu mężczyzny wacha się pomiędzy 150 a 165 cm, a kobiety są zwykle niższe o kilka bądź nawet kilkanaście centymetrów. Wszyscy Pichtowie, niezależnie od płci, są jednak potężnie zbudowani i bardzo zwinni. Mają czarne włosy i brązowe oczy.

SPOłECZEŃSTWO

Pichtowie żyją jak myśliwi. Ich kobiety troszczą się o rodzinę, podczas gdy mężczyźni polują w lesie. Zabijają tylko tyle zwierząt, ile potrzebują do przeżycia – polowanie dla czystej radości zabijania jest im obce. Kiedy Picht osiąga wiek czternastu lat, może wybrać sobie zwierzę totemowe, którego zwyczaje i sposoby postępowania będzie odtąd naśladował tak wiernie, jak to tylko jest możliwe. Wilk, na przykład, jest bardzo popularnym totemem myśliwych. Na przywódców grupy wybierani są najlepsi i najsilniejsi myśliwi; podczas wojny jeden z nich staje się Wodzem lub Wiodącym Szponem. Pichtowie okazują otwartą wrogość w stosunku do wszystkich obcych, również wobec swych pobratymców z innych plemion. Żadnym misjonarzom lub handlarzom nie udało się zdobyć ich zaufania – wszyscy zostali bezlitośnie zabici. Wygotowane czaszki nieszczęśników, wypełnione świetlikami, wywieszane są na gałęziach drzew, stojących na granicach plemiennych terytoriów. Pichtowie nie mordują obcych z racji jakiegoś szczególnego, wrodzonego okrucieństwa – intruzi po prostu powodują dysharmonię i zakłócają spokój natury. Mimo to Pichtowie uważają niektórych ludzi za „świętych" (zwykle z powodu jakiegoś ich wrodzonego znamienia na ciele). Osoby te mają wolny wstęp do pichtyjskich obozowisk. Pichtowie rozwiązują każdy spór na drodze pojedynku – to skutecznie zniechęca do wewnętrznych waśni, jako że do walki po stronie pokrzywdzonego ma prawo stanąć cała jego rodzina. Jeśli ktoś jest jednak wyjątkowo uparty, ziomkowie wyzywają go do kolejnych, szybko następujących po sobie pojedynków, aż w końcu słaniający się z wysiłku nieszczęśnik staje się łatwym łupem nawet dla najsłabiej wyszkolonego wojownika.

Na pierwszy rzut oka Pichtowie mogą wydać się obcym mało inteligentni, ale w rzeczywistości potrafią wykonywać każde rzemiosło znane innym ludom Albionu.

SIłY ZBROJNE

Pichtowie bardzo rzadko walczą z obcymi którzy są na tyle rozsądni, by trzymać się z dala od ich lasów. Nierzadko jednak toczą krótkie, brutalne wojny pomiędzy sobą o przebieg granic poszczególnych terytoriów i o tereny polowań.



FEY

Istoty te obecnie są bardzo rzadkie i jest ich coraz mniej. Mówi się o nich jako o bliskich krewnych leśnych elfów ze Starego Świata, ale nie znaleziono na to żadnych dowodów. Jeśli jednak uda się komuś z nimi porozmawiać, to i tak nie powiedzą mu niczego o swoim pochodzeniu.

UBIÓR I WYGLąD

Jeśli chodzi o wygląd i sposób ubierania się, Fey są w tym podobne do leśnych elfów z Athen-Lorien. Zazwyczaj są niższe od elfów (ale za to wyższe od większości ludzi), mierząc przeciętnie około 185 centymetrów wzrostu. Mają bladą skórę o zielonkawym zabarwieniu, ich oczy z reguły również mają zielone zabarwienie. Rysy twarzy są piękne i delikatne, włosy przeważnie lśniąco czarne lub blond, chociaż spotkać też można Fey z zielonymi włosami. Mają zgrabne ciała i stosunkowo lekką budowę fizyczną, lecz ich wytrzymałość jest większa od ludzkiej.

SPOłECZEŃSTWO

Enklawami Fey rządzą władcy albo władczynie Polany – są oni wybierani, choć jest to funkcja dożywotnia (MG: Fey umierają ze starości po co najmniej pięciuset latach życia). Żyją one w bliskości z naturą i są przyjaciółmi prawie wszystkich mieszkańców lasu. Fey sam decyduje, jaki zawód jest dla niego najodpowiedniejszy. Jeśli ktoś ma talent do śpiewania lub rzeźbienia w drewnie, inne Fey zdają się nie zauważać, że nie ma on swego udziału w zdobywaniu pożywienia czy budowania domów (skądinąd bardzo sprytnie ukrytych przed wzrokiem intruzów), a wręcz przeciwnie – zaopatrują go w jedzenie i udzielają schronienia. Tych niewielu ludzi, którzy widzieli nadrzewne domy, mówi, że Fey żywią się kwiatami. Jest to oczywiście bzdura, choć rzeczywiście

niektóre jadalne okazy kwiatów uważają za wielki przysmak. Są oni sprawnymi myśliwymi i zbieraczami, ale korzystają z darów natury w bardzo umiarkowany sposób, zabierając jej tylko to, co jest im niezbędne do przeżycia.

Król i królowa wszystkich Fey żyją na zaklętej wyspie Avalon, na którą – bez ich pozwolenia – nie ma wstępu żaden śmiertelnik. Każda kolejna para królewska zawsze używa tych samych imion (Tytania i Oberon), dlatego też uważą się ją za nieśmiertelną.

SIłY ZBROJNE

Struktura socjalna osad Fey nie jest ustalona, co znajduje swe odbicie w sposobach walki stosowanych przez tę nację. Są oni doskonałymi łucznikami, a umiejętność cichego i niezauważonego poruszania się w lesie jest ich głównym atutem. Nic więc dziwnego, że Fey wolą walkę partyzancką od otwartej wojny – z powodu małej liczebności i stosunkowo lekkiego uzbrojenia byliby skazani na porażkę w regularnej bitwie (która z kolei jest ulubionym sposobem walki innych Albiończyków).

Żaden Fey nie może dotknąć żelaza, dlatego też posługują się bronią drewnianą, lub – rzadziej – kamienną. Niewielu nosi zbroję. Wciąż jeszcze istnieje, co prawda, kilka kompletów magicznych pancerzy, lekkich jak nić pająka i twardszych od najlepszej stali, ale Fey już dawno utracili tajemnicę ich wyrobu. Ponieważ pancerzy tych jest bardzo niewiele, więc istnieje znikome prawdopodobieństwo, że jakiemukolwiek człowiekowi uda się zdobyć ów magiczny pancerz (MG: kolcza kurtka 4 PP).

Podobno niektórzy władcy Fey noszą srebrne miecze magiczne, których odpowiedników nie ma w całym Znanym Świecie (MG: wykonując atak tą bronią nie uwzględnia się żadnych PP przeciwnika – magicznych lub nie).

RELIGIA

Fey czczą naturę i wielkie duchy lasu. W wielu swych założeniach owa „religia" podobna jest do Dawnej Wiary albo kultu Danu (Matki Ziemi), ale Natura nie jest tu upersonifikowanym bogiem, lecz astrakcyjnym podmiotem cichej wiary. Fey nie mają świąt religijnych ani specjalnych ceremonii. Jedyną bardziej widoczną formą kultu są grupowe medytacje w ustronnych miejscach, tam gdzie – wedle nich – mogą najbardziej zbliżyć się do „natury".

JĘZYK

Fey mówią własnym, sekretnym językiem Elaithan, który jest blisko spokrewniony z Eltharin. Osoba posługująca się Eltharin zrozumie słowa wypowiadane w Elaithan, jeśli pozytywnie przejdzie test **Int**. W kontaktach z obcymi Fey posługują się albiońskim, choć ich zasób słownictwa jest dość ograniczony.

MIEJSCA WARTE OBEJRZENIA

Avalon – Wyspa Mgieł

Na zachód od głównej wyspy Albionu i na północ od wybrzeży Morion leży zaklęta wyspa Avalon, chroniona mgłami (tkanymi przez magów Fey) przed wzrokiem przypadkowych intruzów. Tutaj sprawują rządy Wysoki Król i Królowa Fey – Tytania i Oberon. Dopłynięcie do Avalonu jest bardzo trudne, wręcz niemożliwe (-100 do wszystkich *testów nawigacji*). Szukanie kontaktu z Fey bez żadnych powodów nie jest rozsądne – w zdradliwych wodach otaczających wyspę spoczywa wiele drakkarów, jako że królowie norrańscy zawsze pożądali legendarnych bogactw zaklętej wyspy. Wiele Fey uciekło z Albionu na Avalon, aby tu, wśród pobratymców, szukać spokoju i szczęścia, z dala od zaborczych ludzkich plemion.

Olfricham – stolica

Olfricham (czyli Lowdyn) jest największym skupiskiem ludzi na Albionie – miasto liczy sobie ponad 30.000 mieszkańców. Tu właśnie urzęduje król Norran; ludzie ci żeglują w dół rzeki Tamzy, która płynie przez miasto, a ich drakkary terroryzują te krainy wyspy, które nie znajdują się jeszcze pod ich jarzmem. W Olfricham znajdują się olbrzymie świątynie Valdina i Olryka, jak również zamek Towyr – miejsce wielu przeszłych (i aktualnych) tragedii, rywalizacji i politycznych sporów. Ten ogromny zamek jest tak potężny jak każda wielka forteca Starego Świata. Norranie nie są mniejszością wśród mieszkańców, jako że przedtem było to miasto albiońskie. Jednakże, wykorzystując swe zwierzchnictwo, zajmują najważniejsze, najbardziej wpływowe stanowiska w mieście.

CANTONBURY I STOJĄCE KAMIENIE

Trochę na południe od Szkacji znajduje się największa grupa dolmenów w całym Albionie. W pobliżu tego świętego miejsca wzniesiono główne światynie miejscowych bogów. Teraz druidzi z całej wyspy przychodzą, by tu uczyć się fachu i zaklęć; to właśnie w tym miejscu można odnaleźć wiedzę minionych wieków, wyrytą w *ogham* na kamiennych tablicach, zazdrośnie strzeżonych przez druidów. Spoczywa tutaj wielki kamień Bolg Danu, Pępek Matki Ziemi. Powiadają, że kiedy stanie na nim nowy, prawy Król Albionu – kamień zapłacze. Ów władca zapoczątkuje na wyspie erę pokoju, a wszystkie plemiona zrzeszą się wokół niego. Norranowie gorliwie podtrzymują ten mit, jako że bez owego nadprzyrodzonego znaku nikt nie stworzy jakiejkolwiek poważniejszej koalicji przeciw nim – a tak bezpośrednia interwencja bogów jest co najmniej nieprawdopodobna.

Pan Cantonbury nazywany jest arcydruidem albo *magusem*. Jak daleko sięgnąć pamięcią, tajemniczy człowiek, nazywany powszechnie Myrddinem, siedzi na tronie arcydruida. Niektórzy uważają nawet, że jest on tym samym człowiekiem, który służył jako doradca Artusowi, Wysokiemu Królowi Albionu sprzed wielu lat... Myrddin bardzo rzadko zabiera głos publicznie, ale jeśli już to czyni, to wszyscy mieszkańcy wyspy słuchają go uważnie i wypełniają jego wolę. Człowiek ten posiada całkowitą kontrolę nad druidami. Panowie norrańscy tolerują go – częściowo ze strachu, a częściowo dlatego, że są przekonani (słusznie), iż jakikolwiek atak na Myddrina zjednoczyłby przeciwko nim cały Albion.

W Cantonbury można dowiedzieć się różnych rzeczy na temat następujących bóstw:

Danu, Matka Ziemia
Lugh, Bóg Słońca
Hu, Bóg Wojowników
Bila, Bóg Śmierci
Ayrin, Bogini Miłości i Piękna
Ogmios, Bóg Literatury i Poezji

MG: Cantonbury to najlepsze miejsce na całym Albionie, aby nauczyć się dowolnej umiejętności akademickiej (np. czytanie/pisanie); możliwe jest też zdobycie kilku unikalnych umiejętności (np. języki dawne – Ogham).

RUINY ZAMKU CAMALT

Legendy mówią o Złotym Wilku Albionu. Mianem tym określano Artusa Smocze Serce, ostatniego Wysokiego Króla, który władał całą wyspą ze swojego potężnego zamku Camalt. Wedle opowieści, Artus podczas walki dzierżył swój miecz Caliburn (co oznacza „tnący stal") – tylko Prawy Król Albionu może w pełni wykorzystać możliwości tego wspaniałego oręża. Podobno spoczywa on, jak wiele innych, wspaniałych skarbów, w ruinach Camaltu; wielu ludzi próbowało odnaleźć owe wspaniałości, ale do tej pory nikomu się to nie udało. Co ciekawe, praktycznie wszystkie plemiona zamieszkujące wyspę znają tę samą opowieść o Wysokim Królu Artusie, choć jego imię różni się u poszczególnych ludów (w Morien, na przykład, nazywany jest Agam Rund), co pozwala uczonym wierzyć, że Camalt i Artus faktycznie kiedyś istnieli. Aby się przekonać ile z tych opowieści jest prawdą, odważni bohaterowie muszą najpierw odnaleźć ruiny zamku Camalt.

ALBA
SZKOŁA SZTUKI WOJENNEJ

W górach Albionu, znanych jako Czarne Siostry, znajduje się Szkoła Sztuk Walki i Strategii. Jest ona powszechnie uważana za najlepsze miejsce na wyspie, w którym można nauczyć się sposobów prowadzenia walki. Co ciekawe, wielu nauczycieli jest kobietami. Uczą one starożytnych sposobów prowadzenia walki ze świętych, kamiennych tablic; ćwiczenia fizyczne prowadzone są przez starych Zbrojmistrzów – studentów, którzy zdecydowali się pozostać na Albie. Sudentami mogą zostać zarówno mężczyźni jak i kobiety, ale egzamin wstępny i trening są takie same dla obu płci, co stawia dziewczęta w gorszej sytuacji. Jednak te kilka wojowniczek z Alby cieszy się dużym respektem na całym Albionie. Już samo dostanie się do Szkoły jest testem samym w sobie, jako że szkoła znajduje się na wysokim klifowym zboczu, a do jej bram nie prowadzi żadna ścieżka. Kandydaci muszą wspiąć się na ową stromą ścianę, a w tym czasie studenci rzucają w nich kamieniami.

MG: W Albie można nauczyć się dowolnej umiejętności wojskowej i posługiwania się wieloma egzotycznymi brońmi.

DRUIDZI

Jedną z najważniejszych osób każdego klanu jest Wielki Druid. Jest on decydującym autorytetem dla wszystkich jego członków, ważniejszym nawet od króla. Wielcy Druidzi nadzorują wszystkie ceremonie i rytuały, począwszy od narodzin dziecka aż po koronację władcy. Ponieważ ich pozycja daje im oczywistą szansę na prowadzenie własnej polityki, wielu z nich zapomina o przysiędze starań o zachowanie równowagi i stara się zdobyć wpływ na swój klan. Wiara druidów Albionu jest podobno bliższa pierwotnej religii człowieka niż kult druidów Starego Świata. Wierzą oni raczej w uosobienie Natury – Matkę Ziemię – niż w samą abstrakcyjnie pojmowaną naturę.

SKALDOWIE

Skaldowie zajmują specjalną pozycję w społeczności Albionu: są bardami i minstrelami ludów celtyckich, mędrcami i historykami. Cieszą się oni dużym prestiżem wśród swych ziomków i często są doradcami przywódców klanów. Każdy skald jest żywym połączeniem z przeszłością – jeśli jakikolwiek obcy jest wystarczająco cierpliwy, może się wiele nauczyć od skalda...

Istnieją dwa rodzaje skaldów: nadworni minstrele i wędrowcy; każdy z nich spełnia inną rolę. Nadworni minstrele śpiewają pieśni religijne, zapamiętując opowieści o każdym klanie i jego rodach, podczas gdy wędrowcy chodzą od miasta do miasta, zbierając historie i zabawiając pospólstwo swymi ekscytującymi opowieściami.

KULT MATKI ZIEMI (POTRÓJNA BOGINI)

Jako dominująca religia wyspy, kult Matki Ziemi zasługuje na bliższe omówienie.

Opis: W albiońskim panteonie istnieje wiele bóstw i duchów, ale jedna bogini stoi ponad nimi wszystkimi, wyznawana jest bowiem przez wszystkie klany: Danu, Matka Ziemia, Potrójna Bogini. Pojawia się ona również jako piękna dziewica, Dziewczyna Wiosny – Blodeuwedd. Inną jej postacią jest dorosła kobieta: władcza matka lub potężna wojowniczka. W tym aspekcie reprezentuje ona lato i znana jest pod imieniem Morrigu. Jej ostatnim wcieleniem jest starucha: zła wiedźma przynosząca śmierć. Tę z kolei, symbolizującą zimę, nazywają Ceriwen.

Danu jest matką wszystkich żyjących istot, zaś pozostali bogowie są jej dziećmi. Wszystkie śmiertelne kobiety zostały uczynione na jej podobieństwo, zaś sama Danu to bogini zmienna i kapryśna, podobnie jak cała natura – jest zarówno delikatna, jak i brutalna; jest matką, ale też przynosi śmierć. Druidzi twierdzą, że zmaganie się z nią nie ma sensu. Każdy z nas jest przecież częścią natury – krzywdząc Danu czynisz szkodę samemu sobie...

Charakter: Neutralny.

Zasięg kultu: Cały Albion za wyjątkiem królestwa Tyrnand (państwo Noranów).

Świątynie: Zarówno święte gaje, wielkie kręgi kamienne, jak i dolmeny (pionowo ustawione głazy) są powszechne na całym Albionie. Moc Dawnych Dni jest tam silniejsza, a druidzi mają w tych uświęconych miejscach o 50% więcej punktów magii.

Przyjaciele i wrogowie: Kult Matki Ziemi jest dominującym wyznaniem na wyspie, przyjaznym wobec innych kultów. Jedynie jej aspekt Morrigu, letnia kobiet-wojownik, jest otwarcie wrogi wobec kultów norańskich i bóstwa Mrocznych Plemion – Crom Cruacha.

Dni świąteczne: Ważnymi świętami kultu Danu są dni letniego i zimowego przesilenia oraz równonocy letniej i zimowej. W miejscowym kalendarzu istnieje pewien szczególny dzień, zwany Saimhann, kiedy ujawnia się mroczna strona natury i martwi obchodzą swoje święto. Tego dnia ludy Albionu zamykają bramy swoich domostw i nie wychodzą na zewnątrz.

Wymagania kultu: Druidzi Matki Ziemi muszą być ludźmi; poza tym nie ma żadnych ograniczeń.



Przykazania: Wszyscy druidzi składają przysięgę, które zabrania im niszczyć przyrodę i zabijać zwierzęta z innej przyczyny niż samoobrona i głód. Oprócz tego arcydruid nakłada na każdego druida *geas*, czyli określone wymogi postępowania. Geas mogą być bardzo dziwne, jak np. zakaz publicznego pokazywania twarzy, polecenie nie otwierania lewego oka czy mówienia zawsze do rymu. Zazwyczaj jednak przykazania tę są nieco mniej kłopotliwe.

Używane czary: Druidzi Danu używają zaklęć w ten sam sposób, jak inni magowie i kapłani. Druidzi mogą używać magii elementalnej, magii prostej i specjalnej magii druidzkiej. Istnieje wiele zaklęć, które mogą rzucać tylko druidzi z Albionu.

Próby: W zależności od pory roku, Bogini wyznacza swym wyznawcom różne próby. W lecie zazwyczaj są to różnego rodzaju sprawdziany sprawności fizycznej, jak np. udział w wojnie; z kolei zimą może to być np. nakaz poprowadzenia ceremonii pogrzebowej. Wiosną miłe Danu może być np. uwiedzenie młodej osoby płci przeciwnej lub załagodzenie poważnego konfliktu między dwoma zwaśnionymi plemionami.

Błogosławieństwa: Błogosławieństwa Danu bywają dziwne, jako że całe życie jest dla niej jedynie grą i mirażem; wszystkie żywe istoty są jej dziećmi i pod koniec żywota wracają na jej łono. MG może np. wykorzystać umiejętności z tabeli Rangera lub niespodziewanie podnieść wysokość cech danego bohatera. ❑



MUTANCI SKAVEŃSCY

Graeme Davis

Tłumaczenie: Artur Marciniak

Skaveni z klanu Moulder wykorzystują swoje mistrzostwo magii *spaczenia* do tworzenia – dla własnych, perfidnych celów – zmutowanych szczurobestii. Ludzcy kronikarze znają szczuroogry, szczury-tropiciele i wilkoszczury, choć możliwe, że istnieją inne zmutowane stwory, mniej liczne lub jeszcze nie odkryte.

SZCZUROOGRY

Straszliwe szczuroogry są, na szczęście, nieliczne. Tę zmutowaną krzyżówkę skavena i ogra, istotę o ogromnej sile i rozmiarach, hoduje się specjalnie do walki, używając jej podczas ataków na wroga. Szczuroogry są najważniejszymi mutantami klanu Moulder. Wodzowie tego klanu zyskali dużą władzę polityczną dzięki eksportowi tych stworów. Przywódcy ci są przy tym pewni, że żaden z pozostałych klanów nie odważy się ich zaatakować – posiadają o wiele więcej szczuroogrów od pozostałych frakcji skaveńskich.

Budowa ciała: szczuroogry są podobne do skavenów, lecz mają ogromne rozmiary, wzrost i siłę ogra. Czasami noszą zbroje, zebrane z pobojowiska przez ich nadzorców i odpowiednio dopasowane do ich budowy ciała. Stwory te walczą za pomocą ogromnych maczug, buzdyganów lub tasaków i nie używają broni strzeleckiej.

Charakter: chaotyczny

Cechy psychologiczne: szczuroogry wywołują *strach* we wszystkich istotach mających mniej niż 3 metry wzrostu. Są niewrażliwe na *strach* i *podatne na głupotę*, jeśli nie są kontrolowane przez skavena z klanu Moulder, który musi znajdować się nie dalej jak 12 metrów od nich.

Atrybuty Chaosu: stwory te mają 20% szans na k3 atrybuty chaosu, sprawdzane w Tabeli Dominujących Atrybutów w książce Królestwa Chaosu – Niewolnicy Ciemności (wkrótce na łamach pisma zostaną opublikowane materiały dotyczące mutacji i atrybutów Chaosu).

Zasady specjalne: szczuroogry mogą używać broni, ale mogą też walczyć bez niej – liczba ataków jest w obu przypadkach taka sama. Za walkę bez broni stwory te nie otrzymują żadnych modyfikatorów ujemnych. Nie istnieją szczuroogry herosi ani bohaterowie.

Charakterystyka: Poniższa charakterystyka podstawowa może ulec zmianie w wyniku działania jakiegoś atrybutu Chaosu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	33	17	4	5	17	30	2	18	18	14	18	29	10

SZCZURY-TROPICIELE

Szczury-tropiciele stworzono w wyniku eksperymentów, jakie klan Moulder prowadził nad wyostrzeniem zmysłów skavenów. Tropiciele są niezastąpieni w drużynach myśliwych i łowców niewolników. Ich zmysł węchu wyostrzył się do tego stopnia, że gdy raz już złapią ślad, to prawie nic nie może ich zmylić.

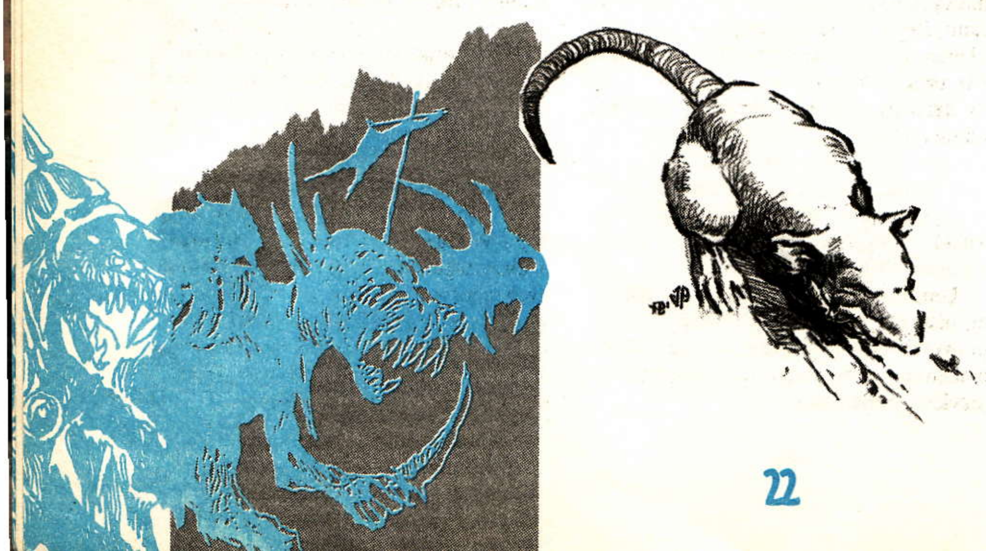
Budowa ciała: szczury-tropiciele swym wyglądem przypominają gigantyczne szczury, chociaż mogą posiadać pewne mutacje. Ich nosy są ciut dłuższe niż normalnie, ale widać to dopiero przy uważnej obserwacji stworzenia.

Charakter: chaotyczny

Cechy psychologiczne: szczury-tropiciele są podatne na *głupotę*, jeśli w promieniu 12 metrów od nich nie ma tresera.

Atrybuty Chaosu: szczury-tropiciele mają 10% szansę na jeden atrybut chaosu, sprawdzany w Tabeli Dominujących Atrybutów w książce Królestwa Chaosu – Niewolnicy Ciemności (wkrótce na łamach pisma zostaną opublikowane materiały dotyczące mutacji i atrybutów Chaosu).

Zasady specjalne: jeśli szczur-tropiciel ugryzie ofiarę, istnieje 35% szans na *zainfekowanie* rany. Istoty te widzą w ciemnościach na odległość 20 metrów.



Charakterystyka: poniższa charakterystyka podstawowa może ulec zmianie w wyniku działania jakiegoś atrybutu Chaosu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	25	0	3	3	5	30	1	-	14	10	18	18	-

WILKOSZCZUR

W wilkoszczury wyposażone są oddziały myśliwych i łowców niewolników – głównie te, które działają na bagnach wokół Skavenblight. Zadania tych istot są zbliżone do funkcji spełnianych przez psy myśliwskie, choć wilkoszczury są od nich bardziej niebezpieczne. Bluźniercza mieszanka szczura z wilkiem łączy w sobie szczurzy spryt i przewrotność oraz wilczą siłę i zaciekłość.

Budowa ciała: wilkoszczury są zbliżone wyglądem i rozmiarami do zwyczajnych wilków Starego Świata i z dużej odległości można je ze sobą pomylić. Mają długie, gładkie, szczurze ogony, a ich długie, przypominające wilcze, nogi są pozbawione włosów i kończą się szczurzymi pazurami. Głowa wilkoszczura przypomina wyglądem łeb szczura, lecz jego paszcza jest szersza i silniej umięśniona, skrywając w swym wnętrzu straszliwy garnitur ostrych zębów. Wilkoszczury są zazwyczaj brązowe lub szare, choć spotyka się też nakrapiane, a nawet białe.

Charakter: chaotyczny

Cechy psychologiczne: *boją* się ognia. Jeśli wykonuje się test *strachu* przed ogniem, to należy rzucić na **CP** tresera – jeśli takowy znajduje się w promieniu 12 metrów od wilkoszczura.

Atrybuty Chaosu: wilkoszczury mają 10% szans na jeden atrybut chaosu, sprawdzany w Tabeli Dominujących Atrybutów w książce Królestwa Chaosu – Niewolnicy Ciemności (wkrótce opublikujemy materiały dotyczące mutacji i atrybutów Chaosu).

Zasady specjalne: atakują *gryząc*. Wilkoszczury rzucają się na najbliższe im istoty, jeśli ich treser znajdzie się w odległości większej niż 12 metrów.



Charakterystyka: poniższa charakterystyka podstawowa może ulec zmianie w wyniku działania jakiegoś atrybutu Chaosu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	33	0	3	3	5	30	1	-	14	14	18	18	-

INKWIZYTOR

NOWA PROFESJA ZAAWANSOWANA DO GRY WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

Artur Marciniak

Uwaga: poniższe zasady nie są oficjalnym rozwinięciem przepisów gry.

Wielu dygnitarzy rozmaitych kultów Starego Świata dostrzega i rozumie potrzebę posiadania kościelnych instytucji sądowniczych. Ich zadaniem jest prowadzenie spraw związanych z wyznawaniem zakazanych bóstw, rozmaitymi herezjami, a także (choć rzadko) przypadków nekromancji (czym zajmuje się kult Morra). Agentów sądów kościelnych, dysponujących mocą ferowania wyroków, nazywa się powszechnie inkwizytorami. Najczęściej przydziela się ich do prowadzenia śledztw powiązanych z działalnością wykrytych kultów Chaosu. Ich zadaniem jest badanie struktury tych organizacji, ich powiązań, wydobywanie zeznań od podejrzanych.

W przeciwieństwie do łowców czarownic, inkwizytorzy działają dysponując poparciem swojego kultu, są jego oficjalnymi przedstawicielami. Oznacza to, że wszelkie próby przeciwstawienia się jego wyrokom mogą zostać poczytane za przejaw herezji i w odpowiedni sposób potraktowane.

W przeszłości zdarzało się, że inkwizytorzy byli wykorzystywani w rozgrywkach politycznych. Szczególne duże natężenie tych pożałowania godnych przypadków miało miejsce podczas tzw. herezji sigmariańskiej, kiedy inkwizytorzy kultu Ulryka bezwzględnie tępili ogniem i mieczem wyznawców Sigmara. Obecnie, na szczęście, raczej nie dochodzi do takich przypadków.

Wyroki inkwizytorów są co prawda surowe, lecz sprawiedliwe. Nie można ich nawet porównywać do łowców czarownic, których porywczość i brak zrozumienia są powszechnie znane. Zdarza się czasami, że jakiś łowca czarownic zostaje kapłanem i później inkwizytorem, są to jednak przypadki dość sporadyczne – metody działania tych dwóch profesji są zbyt odmienne.

SCHEMAT ROZWOJU

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr CP Int Op SW Ogd
+10 +2 +3 +3+10 +1+30+30+20 +30+10

Umiejętności: czytanie/pisanie; etykieta; historia; krasomówstwo; kryptografia; prawo*; teologia; torturowanie; wiedza o demonach**; znajomość dodatkowego języka – język klasyczny.

* Modyfikator +20 do testu Inteligencji, +30 w przypadku prawa kanonicznego.

** Przyznanie tej umiejętności zależy od rodzaju prowadzonych przez danego Inkwizytora spraw. Zdolność tę posiada niewielka grupka inkwizytorów zajmujących się głównie ściganiem demonologów. W praktyce oznacza to, że przyznanie tej umiejętności zależy od uznania Mistrza Gry.

Przedmioty: 10K6 złotych koron; pergaminy i przyrządy do pisania.

Profesje wejściowe: nowicjusz, kapłan (dowolnego poziomu), rycerz zakonny.

Profesje wyjściowe: rycerz zakonny, kapłan (wyższego poziomu).

Ograniczenia: Inkwizytorem może być tylko człowiek, gorliwy wyznawca swego boga. W Imperium znani są jedynie inkwizytorzy Sigmara, Ulryka i Morra, ale w innych państwach Starego Świata istnieją inkwizytorzy innych religii, a nawet inkwizytorzy świeccy (o charakterze praworządnym), z ramienia państwa zajmujący się ściganiem przestępstw religijnych.

GRA PLANSZOWA

FOKI SZATANA

SŁUGI KSIĘCIA CIEMNOŚCI

Ken Rolston i Paul Murphy
Tłumaczenie: Anna Siemek
Ilustracje: Andrzej Grzechnik

POCHLEBSTWA MARNEGO KPIARZA

Zmartwiony prezydent Gore opadł ciężko na fotel za swoim wytwornym, wypolerowanym, drewnianym biurkiem w Owalnym Gabinecie Białego Domu.

– Zdaję sobie sprawę, że radykalnie proekologiczna polityka, którą prowadziłem przez wszystkie lata mojej prezydentury, może wywołać u panów pewne wątpliwości co do szczerości mojego poparcia. Jednak jeżeli to co pan mówi jest prawdą, Stany Zjednoczone, podobnie jak cała zachodnia cywilizacja, znalazły się w straszliwym niebezpieczeństwie. W godzinie próby potrzebujemy waszej pomocy. Zdaję sobie również sprawę z ironii sytuacji, w której zmuszony jestem zwrócić się o pomoc do osób, na które nasze społeczeństwo wydało już, niesprawiedliwy skądinąd, wyrok. Mogę jedynie złożyć, w imieniu swoim i całego narodu amerykańskiego, wyrazy szczerego ubolewania oraz pokornie błagać was o wybaczenie.

– Przed biurkiem prezydenta stało siedmiu siwych mężczyzn. Ich przywódca, twardziel z kilkudniowym zarostem, uśmiechnął się ponuro i spojrzał na swoich pewnych siebie towarzyszy. Rytmicznie uderzając szpicrutą w otwartą dłoń zwrócił się do głowy państwa:

– Dobra, nieważne – powiedział swobodnym tonem – Międzynarodowe Bractwo Łowców Fok dumne jest, że otrzymało zadanie obrony Unii.

Dla podkreślenia wagi swoich słów uderzył pejczem o blat prezydenckiego biurka.

– Bez obaw, już my się zajmiemy tymi nikczemnymi wysysaczami dusz – fokami, które oddały się Szatanowi.

OD AUTORÓW

Nie wierzymy w istnienie Szatana. Za jeszcze mniej prawdopodobne uważamy, by Szatan mógł uczynić wdzięczne i sympatyczne stworzonka, jakimi niewątpliwie są foki, zwiastunami swojej Apokalipsy. Jednakże pocieszamy się tym, że jeżeli kiedykolwiek nieprawdopodobny scenariusz, opisany poniżej w formie gry, miałby się urzeczywistnić, to ci, którzy poznali taktyczne aspekty poniższej symulacji, będą dobrze przygotowani do stawienia czoła owemu wyjątkowemu wyzwaniu.

WPROWADZENIE

Szatan, wiecznie zazdrosny o wielkie dzieła Ducha, postanowił, że będzie miał siedem fok – uroczych, miłych arktycznych ssaków, całkowicie mu oddanych, a przy tym pełnych jego gniewu i dumy. I powiedział Szatan do swych sług:

– Idźcie i rozlejcie krew niewinnych! Przybliżcie Dzień Sądu! Przyspieszcie nadejście Apokalipsy! Niech tysiąc ust wypowiada me imię i głosi mą chwałę – dla tych będzie Moje Przyjęcie-Niespodzianka, na które zaproszeni są wszyscy!

I ujrzał białą fokę, a imię jej było Belial. I Foki Szatana poszły za nią, by służyć Księciu Ciemności.

Foki Szatana to kampania składająca się z trzech scenariuszy, przedstawiająca desperacką walkę rodzaju ludzkiego z opętanymi przez złe duchy fokami i foczkami. W pierwszym scenariuszu grupa ludzi, otoczona na lodowej krze, próbuje uciec szalupami, nim rozszarpią ich wściekłe foki. W drugim dzielni łowcy fok ratują plażowiczów i powstrzymują działania wojenne żądnych krwi fok atakujących Atlantic City. W ostatnim scenariuszu prezydent Gore i jego rodzina zostają uwięzieni w Białym Domu przez opętane foki. Tylko Międzynarodowe Bractwo Łowców Fok i jego sojusznicy mogą uratować Pierwszą Rodzinę.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka „Fok Szatana" dzieli się na rundy. Każda runda składa się z siedmiu faz:

1. **Faza wzmocnień.** Wzmocnienia losuje się z Puli Wzmocnień i umieszcza na planszy według wskazówek podanych w każdym scenariuszu.
2. **Określenie inicjatywy.** Obaj gracze wykonują rzuty 1k6. Remis oznacza, że inicjatywa należy do grającego fokami.
3. **Ruch drużyny o przeważającej inicjatywie.** Gracz posiadający w tej turze inicjatywę może przesunąć należące do niego żetony – wszystkie lub tylko niektóre (wybrane).
4. **Działanie drużyny o przeważającej inicjatywie.** Gracz posiadający w tej turze inicjatywę może zaatakować przeciwnika (za pomocą wybranych żetonów) lub wykonać działania specjalne.

5. **Ruch drużyny o mniejszej inicjatywie.** Gracz, który ma niższą inicjatywę, może przesunąć należące do niego żetony – wszystkie lub tylko niektóre (wybrane).
6. **Działanie drużyny o mniejszej inicjatywie.** Gracz, który ma niższą inicjatywę, może zaatakować siły przeciwnika.
7. **Rozstrzygnięcie przebiegu rundy.** Przemieść Znak Rundy, aby zaznaczyć zakończenie rundy.

PRZEMIESZCZANIE SIĘ I USTAWIANIE

W czasie odpowiedniej Fazy Ruchu, przestrzegając normalnych zasad ruchu, można przesunąć każdy żeton. Żetonu nie trzeba przemieszczać. Ruchy mogą być ograniczone przez ukształtowanie terenu. Ograniczenia te określone są w każdym scenariuszu (w części „Zasady specjalne").

O ile nie zostało to zaznaczone w „Zasadach specjalnych", nie można przenosić żetonów poza planszę.

Na końcu każdej fazy, tak Ruchu, jak i Wzmocnień czy Działania, na jednym polu może znajdować się tylko jeden żeton Człowieka lub Foki. Ustawianie żetonów jednego na drugim jest zabronione. Znaki wskazujące stan lub położenie przedmiotów nie są żetonami, więc powyższy zakaz ich nie dotyczy.

Można przemieszczać się przez pola, na których znajdują się inne własne żetony. Nie wolno jednak przechodzić przez żetony przeciwnika (z jednym wyjątkiem: Ludzie mogą wykonywać ruchy przez pola, na których ustawione są Foczki, lecz nie mogą się na nich zatrzymywać).

Rada: Aby łatwiej zapamiętać, które żetony zostały już przesunięte, po każdym ruchu odwracaj je „do góry nogami". Po zakończeniu Fazy Ruchu przekręć je z powrotem.

TEMPO RUCHU LUDZI I FOK

W każdej Fazie Ruchu żetony można przesuwać według następujących reguł:

Foczki: o 1 pole

Foki: o 2 pola

Ludzie: o 3 pola. Atak Fok i Foczek może spowodować Roztrzaskanie Goleni, którego skutkiem jest zmniejszenie tempa ruchu ofiary aż do końca scenariusza. Przewróceni Ludzie przemieszczają się o 1 pole.

Inne jednostki: poruszają się zgodnie z „Zasadami specjalnymi" odpowiedniego scenariusza.

DZIAŁANIA SPECJALNE FOK I FOCZEK

W każdej Fazie Działania Foki i Foczki mogą wykonać jeden lub więcej Atak, bądź użyć Działania Specjalnego. W jednej rundzie nie mogą one jednak dokonać jednocześnie Ataku i Działania Specjalnego.

Poniżej znajdziesz opis obu rodzajów zachowań Fok i Foczek.

Rada: Dla łatwiejszego zapamiętania, które zwierzę wykorzystało już swój Atak lub Działanie Specjalne, odwróć jego żeton. Po skończeniu Fazy Działania przewróć go z powrotem.

Ataki Fok

Foczki w ciągu rundy mogą dokonać jednego Roztrzaskania Goleni lub Rozszarpania Gardła. Dorosłe osobniki zdolne są do wykonania dwóch tego rodzaju działań. Efekty wszystkich ataków Fok określane są rzutem kostką sześcienną (k6). Aby stwierdzić czy atak zwierząt zakończył się dla nich pomyślnie, porównaj wynik rzutu z Tabelką Wyników Walki.

Roztrzaskanie Goleni: Bezpośredni atak na znajdujący się w sąsiednim polu żeton symbolizujący człowieka. Jeżeli jest udany, połóż na ofierze żeton Przewrócony. Taki człowiek jest powalony na ziemię i aż do końca gry w jednej rundzie może poruszać się tylko o jedno pole.

Rozszarpanie Gardła: Bezpośredni Atak na przewróconego przeciwnika, znajdującego się na sąsiednim polu. Człowiek zostaje zabity, a Foka rozkoszuje się smakiem krwi, zyskując jeden punkt Krwawej Uczty. Przesuń do przodu oznakowanie Krwawej Uczty na Szlaku Krwawej Uczty.

Działania specjalne Foczek

Zamiast zwykłego Ataku, małe Foczki mogą wykonać jedno z Działań Specjalnych, których opis znajdziesz poniżej.

Mułowy Ślizg: Foczka z furkotem przejeżdża po śliskiej, zielonej mazi, przesuwając się w ten sposób o dwa pola.

Efekt „milutki!": na cywila z sąsiedniego pola zostaje rzucone Zagapienie się. W ten sposób nie można zaatakować Żołnierzy, Ojczulków, Łowców Fok i rodziny Gore'ów. Na żetonie cywila połóż żeton „Zagapiony". Cywil jest w mocy grającego Fokami i może być przez niego przesunięty. Oczarowanie zostaje przerwane, a oznakowanie usunięte, gdy:

A. Cywil zostanie zaatakowany

B. Cywil znajdzie się w odległości większej niż 3 pole od żywej foczki w momencie, gdy żeton rundy zostanie przesunięty do przodu.

C. Gdy dowolna foka wykonuje Działanie Specjalne, po którym wszystkie oznakowania „Zagapiony" zostają zdjęte z planszy na końcu rundy. Od tej chwili efekt „milutki!" nie działa już na cywilów – aż do końca scenariusza.

Działania specjalne fok

Zamiast zwykłego ataku foki mogą wykonać Działanie Specjalne. Wszystkie Foki mogą wykonać „Mułowy ślizg." Każda Foka ma również swój własny, unikalny sposób ataku:

Mułowy ślizg: Foka przejeżdża po śliskiej, zielonej mazi, przesuwając się w ten sposób o dwa pola.

Potężny Muskuł Szatana (Astaroth): Astaroth może zadać „potężny cios". Dokonuje wówczas pojedynczego ataku o sile zmodyfikowanej o +3.

Demoniczny popis (Belial): Belial mówi wszystkimi językami świata, a jego głowa kręci się dookoła szyi; na ten widok wszyscy cywile znajdujący się w promieniu 3 pól od Beliala doznają Szoku – na ich żetonach umieść znacznik Szoku. Zszokowany cywil nie może się poruszyć, dopóki nie zostanie Rąbnięty przez Żołnierza, Ojczulka lub Łowcę Fok, albo zaatakowany przez Fokę bądź Foczkę. Efekt ten może zostać wykorzystany jedynie raz w trakcie całego scenariusza.

Zielone Torsje (Shaz): Shaz wyrzuca z siebie na odległość 3 pól (w linii prostej) strumień zielonych wymiocin. Cywile, którzy znaleźli się w obrębie tych 3 pól są Zniesmaczeni -natychmiast mdleją (nie mogą wykonywać Ataków); na żetonie cywila połóż oznaczenie „Zniesmaczony". Zniesmaczony cywil może zostać zaatakowany tak, jakby był Przewrócony (np. poprzez Rozszarpanie Gardła), sam natomiast niezdolny jest do dokonania Ataku dopóki nie zostanie Rąbnięty przez Żołnierza, Ojczulka lub Łowcę Fok, ewentualnie do chwili, której zostanie zaatakowany przez Fokę albo Foczkę.

Lot Wyrma (Furcalor): Furcalor, zawieszony na błyszczącym promieniu zielonego światła, przepływa szybko ponad przeszkodami. Dzięki temu może przeskoczyć trzy pola nie zważając na trudności związane z ukształtowaniem terenu.

Pan Umarłych (Ipos): Ipos przyzywa jedną Foczkę-Zombie (umieść je na którymś z pól sąsiadujących z Iposem). W ciągu trwania całego scenariusza można przywołać tylko 5 Zombi (jedno na rundę). Foczki-Zombie poruszają się tak jak normalne Foczki, nie mogą jednak skorzystać z efektu „milutki!". Każdy

Atak skierowany przeciwko Zombie odbywa się z ujemnym modyfikatorem -2.

Wrzące Czerwone Oko Grozy (Malthus): Malthus straszy wrogów swoją nieprawdopodobnie odrażającą fizjonomią. Umieść oznaczenie Wrzącego Oka Grozy na żetonie Malthusa. Dopóki nie zostanie on zaatakowany Poświęconą Pałką (niezależnie od skuteczności ataku), wszystkie Ataki skierowane przeciw Malthusowi odbywają się z ujemnym modyfikatorem -2.

Bezbożna Moc (Voso): Voso przywołuje bezbożną moc dla ochrony swojego ciała przed zranieniem. Umieść oznaczenie Bezbożnej Mocy na żetonie Vosa; nie bierz pod uwagę pierwszego udanego, skierowanego przeciwko niemu ataku. Potem usuń oznaczenie.

Uwaga: „Zagapienie", „Szok" i „Zniesmaczenie" nie mogą znajdować się **równocześnie** na pojedynczym żetonie symbolizującym Człowieka. Pierwszeństwo ma tu ostatnie działanie – wcześniejsze zostają zniwelowane, a ich oznaczenia są usuwane.

ATAKI I DZIAŁANIA SPECJALNE LUDZI

W każdej fazie gry ludzie dokonują jednego lub więcej Ataków bądź Działań Specjalnych, w jednej rundzie nie mogą jednak dokonać działań różnego rodzaju.

Dalsze rozdziały opisują Ataki i Działania Specjalne ludzi.

Rada: dla łatwiejszego zapamiętania, który człowiek wykorzystał już swój Atak lub Działanie Specjalne, odwróć jego żeton. Po zakończeniu Fazy Działania przewróć go z powrotem.

Ataki ludzi

Cywile i Żołnierze w trakcie każdej rundy mogą dokonać jednego Zatłuczenia Foki, a Łowcy Fok – dwóch (Ojczulkowie nie mogą Zatłukiwać Fok). Wykonując atak porównaj wynik rzutu k6 z Tabelką Wyników Walki, aby określić skuteczność ciosu.

Działania specjalne

Wszyscy ludzi mogą, zamiast ataku, skorzystać z możliwości Działania Specjalnego „Otrzeźwiające Rąbnięcie".

Otrzeźwiające Rąbnięcie: Otrzeźwiającego Rąbnięcia można użyć w stosunku do Człowieka znajdującego się na sąsiednim polu. Rzuć 1k6: parzysty wynik oznacza, że Rąbnięcie odniosło pożądany efekt i jego cel powrócił do świadomości. Działanie to likwiduje efekt Zagapienia, Szoku i Zniesmaczenia.

Działania specjalne bohatera klasy robotniczej

Cywil, który jako pierwszy w danym scenariuszu dokona udanego Zatłuczenia Foczęcia, staje się Bohaterem Klasy Robotniczej. Na żetonie symbolizującym owego cywila umieść natychmiast oznaczenie Bohatera Klasy Robotniczej – od tej chwili wykonywane przez niego ataki traktowane są jak ciosy zadawane przez żołnierza. Wszystkie Ataki i Działania Specjalne wymierzone przeciwko Bohaterowi Klasy Robotniczej potraktuj tak, jakby był on żołnierzem. Zamiast zwykłego ataku może on wykonać następujące Działanie Specjalne:

Wyśmiewanie Narzędzi Szatana: Bohater Klasy Robotniczej zręcznie dyskutuje na temat Pisma Świętego z jednym z Siedmiu Sług Szatana, znajdującym się na sąsiednim polu. Foka z oznakowaniem Wyśmianej i Rozzłoszczonej nie może wykonać żadnego Działania Specjalnego ani ataku, dopóki Bohater nie zostanie zabity.

W danym momencie gry tylko jedna foka może być Wyśmiana i Rozzłoszczona.

Działania specjalne ojczulka

Oprócz zwykłego ataku Ojczulek ma do dyspozycji następujące Działanie Specjalne:

Poświęcenie pałki: w czasie Fazy Specjalnych Działań ludzi, dowodzący nimi gracz informuje przeciwnika, że Ojczulek poświęca pałkę. Jeżeli nie zostanie zaatakowany, ani nie poruszy się w czasie następnej rundy, pod koniec kolejnej tury przekazuje pałkę wybranej, sąsiadującej z nim drużynie. Umieść oznakowanie Poświęconej pałki na żetonie odpowiedniej drużyny. Jeżeli zostanie ona zniszczona, pałka pozostaje na planszy. Foki i Foczęta mogą wejść na jej pole, lecz nie mogą uszkodzić pałki. Każdy Cywil, Żołnierz, Łowca Fok czy członek rodziny Gore'ów, który zakończył swój ruch na polu, na którym znajduje się Poświęcona pałka, może ją podnieść i wykorzystać w czasie następnej rundy Fazy Działania jako Działanie Specjalne. Żadnemu człowiekowi w ciągu jednej tury nie wolno skorzystać z więcej niż jednego Ataku Poświęconą pałką.

Działania specjalne Łowcy Fok

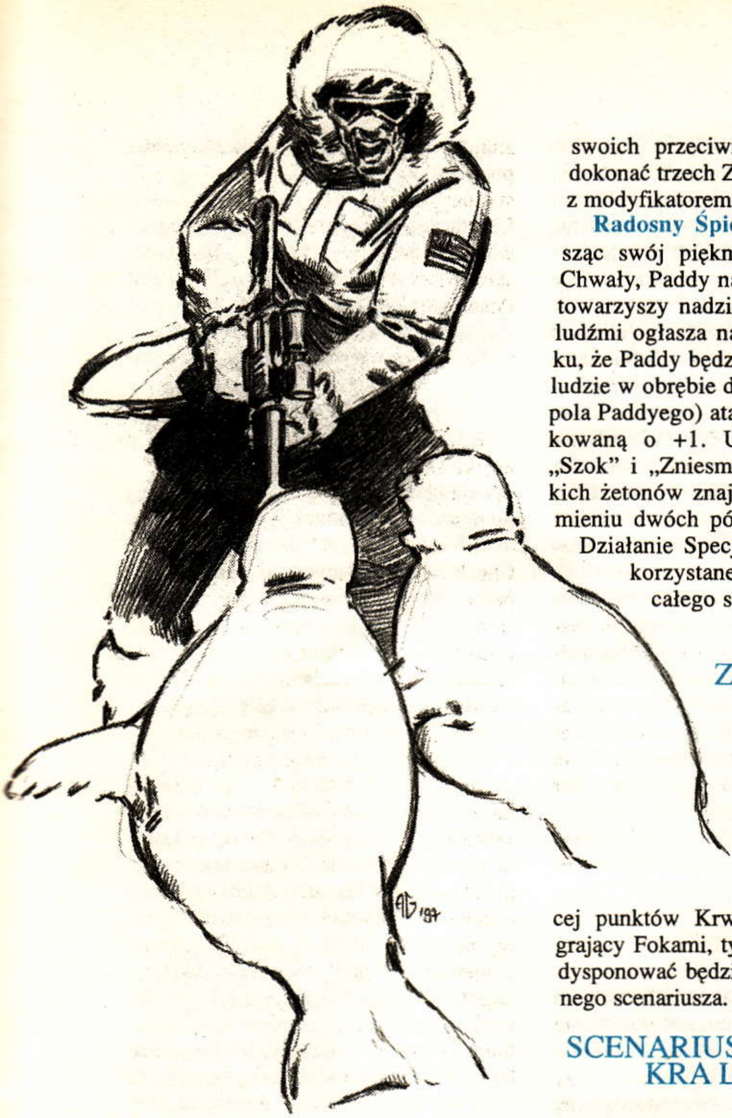
Również Łowcy Fok mogą, zamiast zwykłego Ataku, wykorzystać Działanie Specjalne. Każdy Łowca dysponuje innymi możliwościami:

Zjadliwe Przekleństwa (Chuck): Chuck wygłasza krótkie przemówienie, pełne wysublimowanych przekleństw, sprowadzające na ziemię omamionych i opętanych ludzi. Zdejmij wszystkie oznaczenia Zagapienia, Szoku i Zniesmaczenia z każdego człowieka znajdującego się w promieniu 2 pól od Chucka.

Plucie Sokiem (Duke): Duke z niezwykłą precyzją strzyka strumieniem soku z tabaki prosto w oko przeciwnika. Jedna Foczka lub Foka z sąsiedniego pola zostaje oślepiona. Umieść oznakowanie „Oślepiony" na żetonie ofiary ataku. Oślepiona Foka lub Foczę nie może korzystać z Działań Specjalnych i Atakuje z ujemnym modyfikatorem -2 dopóty, dopóki nie odniesie pierwszego zwycięstwa – wówczas usuń znacznik z jej żetonu. W grze w tym samym czasie może być tylko jedna Oślepiona Foka.

Harpun Słusznego Rąbnięcia (Randy): Randy ma przy sobie starożytny Harpun Słusznego Rąbnięcia – narzędzie przekazywane z pokolenia na pokolenie w jego wielorybniczej rodzinie z New Bertford. Randy może zaatakować nim przeciwnika oddalonego o dwa pola (nie biorąc pod uwagę trudności terenu i innych żetonów – z wyjątkiem murów). Atak Harpunem ma takie same skutki jak Zatłuczenie Foki. Jeżeli Harpun nie dosięgnie celu, wraca do Randy'ego, jeżeli zaś





trafi, pozostaje na polu, na którym znajdował się cel jego ataku, wbity w ciało ofiary. Foki i Foczki mogą wejść na pole z harpunem, lecz nie mogą go uszkodzić. Randy może odzyskać swój oręż wchodząc na pole, na którym on leży, lub przechodząc przez nie w Fazie Ruchu Ludzi. Żaden inny człowiek nie może wziąć Harpuna ani się nim posługiwać.

Mądrość Salomona (Abraham): Abraham trafnie ocenia sytuację taktyczną i kieruje atakiem ludzi tak, aby odniósł on jak najlepszy skutek. Grający ludźmi oznajmia na początku fazy ataku, że Abraham wykorzystuje swoją Mądrość Salomona – wówczas automatycznie przejmuje inicjatywę w kolejnej rundzie. Mądrość Salomona można wykorzystać tylko jeden raz w trakcie całego scenariusza.

Boska Moc (Hank): Hank wykonać może Boskie Rąbnięcie z siłą 10 (ponieważ jego serce jest czyste i prawe). Dokonuje wówczas jednego Zatłuczenia Foki zmodyfikowanego o +2.

Szybkość Kung-Foo (Mitch): Student mistycznych nauk Wschodu, Mitch, okłada ciosami wszystkich swoich przeciwników. Mitch może dokonać trzech Zatłuczeń Foki, każde z modyfikatorem -1.

Radosny Śpiew (Paddy): Wznosząc swój piękny tenor w Hymnie Chwały, Paddy napełnia serca swoich towarzyszy nadzieją i wiarą. Grający ludźmi ogłasza na początku fazy ataku, że Paddy będzie śpiewał. Wszyscy ludzie w obrębie dwóch pól (nie licząc pola Paddyego) atakują z siłą zmodyfikowaną o +1. Usuń „Zagapienie", „Szok" i „Zniesmaczenie" ze wszystkich żetonów znajdujących się w promieniu dwóch pól od Paddy'ego. To Działanie Specjalne może być wykorzystane tylko raz w ciągu całego scenariusza.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I KRWAWEJ UCZTY

Warunki odniesienia zwycięstwa określone są osobno w każdym scenariuszu. Im więcej punktów Krwawej Uczty uzyska grający Fokami, tym większymi siłami dysponować będzie na początku kolejnego scenariusza.

SCENARIUSZ PIERWSZY: KRA LODOWA

Historia: Eskimoskie opowieści o fokach pożerających ludzi na arktycznym polu lodowym zostały przyjęte przez Amerykanów z ironicznym sceptycyzmem. Jedynie pewien misjonarz, twierdzący, że dobrze zna Eskimosów, utrzymywał, że wieści te są z całą pewnością prawdziwe. Ojciec Riley przekonał dawnego poszukiwacza przygód, Chucka Grady'ego, aby towarzyszył niewielkiej wyprawie eksploracyjnej, wyruszającej dla sprawdzenia prawdziwości doniesień.

Cele: Kiedy ludzie odkrywają okrutną prawdę, ich jedyną nadzieją jest przedostanie się do łodzi ratowniczej i ucieczka; być może uda się ostrzec świat przed inwazją krwiożerczych zwierząt. Ludzie rozpoczynają grę na polu lodowym, otoczeni przez Foki i Foczki. Jedynie ci, którym uda się dotrzeć do Łodzi Ratunkowej, mogą ujść z życiem przed nadnaturalnymi apetytami sług Szatana.

Foki i Foczki mają nadzieję zrobić sobie Krwawą Ucztę z głupich ludzi. Nawet lepiej będzie, jeżeli żaden człowiek nie ujdzie żywcem, bo wtedy Foki będą mogły dokonać zupełnie niespodziewanej, światowej inwazji na całą ludzką cywilizację.

Rozmieszczenie Ludzi: Ludzie rozpoczynają grę jako pierwsi. Umieść dziesięciu Cywilów lub Ojczulków w granicach 2 pól od wschodniej Dziury w Lodzie (obszar zakreślony linią). Z boku umieść 2 Żołnierzy – stanowią oni Pulę Wzmocnień ludzi. Następnie wykonaj rzut 1k6 i określ (według poniższej tabelki), który z Łowców Fok umieszczony zostanie w odległości do dwóch pól od wschodniej Dziury w Lodzie.

1k6 Wzmocnienia Łowców Fok

1	Chuck
2	Duke
3	Randy
4	Hank
5	Mitch
6	Paddy i Abraham

Rozmieszczenie Fok: Foki zostają rozmieszczone na planszy dopiero po ustawieniu wszystkich sił ludzi. Umieść 3 Foczki w sąsiedztwie którejkolwiek z Dziur w Lodzie. Wrzuć do nieprzezroczystego pojemnika (zwanego odtąd Pulą Foczych Wzmocnień) i wymieszaj w nim następujące żetony:

17 Foczek
1 Peryskop
1 Grzmiącą Trąbę Sądu Ostatecznego

Następnie wykonaj rzut 1k6 i według poniższej tabelki określ, które z Fok zostaną umieszczone w Puli Foczych Wzmocnień.

1k6 Wzmocnienia Fok

1	Belial
2	Shaz
3	Furcalor
4	Ipos
5	Malthus
6	Astaroth i Voso

ROZPOCZĘCIE GRY

W 1 rundzie ludzie automatycznie wygrywają inicjatywę. W kolejnych turach wykonaj rzut na inicjatywę według standardowych reguł.

FAZA WZMOCNIEŃ

Jako pierwsze zaciągają i rozmieszczają posiłki foki, potem (jeżeli istnieje taka możliwość) czynią to ludzie.

Grający Fokami w każdej turze gry losuje żetony ze swojej Puli i rozmieszcza je na planszy. Może wybrać między wyciągnięciem jednego lub dwóch żetonów, lecz musi wylosować przynajmniej jeden. Przed wyciągnięciem każdego nowego żetonu gracz musi zadeklarować, przez którą z Dziur w Lodzie nadciągają posiłki. Następnie wyciąga jeden lub dwa żetony z Puli. Foki, Foczki i Grzmiącą Trąbę Sądu Ostatecznego

umieszcza się na dowolnym polu przyległym do wybranej przedtem Dziury. Peryskop umieszcza się bezpośrednio na Dziurze.

Grający Ludźmi w każdej turze, w czasie której Peryskop jest wysunięty, może wziąć jednego Żołnierza z Puli i umieścić go na polu sąsiadującym z Peryskopem.

ZASADY SPECJALNE DLA SCENARIUSZA „KRA LODOWA"

Heroiczne Samobójstwo: każdy Człowiek może wskoczyć do Lodowatej Wody lub Lodowej Dziury. W Lodowatej Wodzie ludzie natychmiast zamarzają i topią się, lecz w ten sposób uniemożliwiają Fokom zdobycie punktów Krwawej Uczty.

Strategiczne ruchy Fok: każda Foka i każda Foczka może wejść do wody lub do dowolnej Dziury w Lodzie (z wyjątkiem dziury, w której jest Peryskop). W czasie następnej rundy w fazie zaciągania posiłków i w kolejnych turach Foki i Foczki mogą próbować wyjść z wody na lód w jakimkolwiek innym miejscu. Wykonaj rzut 1k6. Jeżeli wypadnie 6, Foka lub Foczka może zostać umieszczona na dowolnym polu przylegającym do wody lub polu Dziury Lodowej (z wyjątkiem dziury, w której jest Peryskop).

Popękany Lód: każdy Człowiek lub Foka, która wejdzie na pole Popękanego Lodu musi natychmiast przerwać ruch, niezależnie od liczby pól, o które normalnie można by jeszcze przesunąć żeton. W następnej rundzie poruszanie się przez to samo lub sąsiednie pole odbywa się normalnie.

Wejście na Łódź Ratunkową: każdy żeton ludzi, kończący swój ruch na jednym z pól Wyjścia (oznakowane dużymi strzałkami) w czasie ich Fazy Ruchu, może, w ramach Działań Specjalnych, Wsiąść na Łódź. Taki żeton zostaje usunięty z planszy, co oznacza, że jest już bezpieczny od Ataków Fok i Foczek.

Peryskop: Dziura w Lodzie, na której ustawiony został Peryskop, nie może być już używana dla dostarczania Foczych Wzmocnień. W każdej Fazie Wzmocnień, w czasie której Peryskop jest na swoim miejscu, grający ludźmi może ustawić na sąsiadującym z nim polu jednego Żołnierza. Każdy żeton ludzi, kończący ruch na polu sąsiadującym z Peryskopem, może w czasie Fazy Ruchu Wsiąść do Łodzi Podwodnej (jest to traktowane jako Działanie Specjalne). Ma to ten sam efekt, co zaokrętowanie na Łódź Ratunkową (patrz wyżej).

Grzmiąca Trąba Sądu Ostatecznego: każda Foka (ale nie Foczka) kończąca ruch na polu, na którym znajduje się Trąba, może ją wykorzystać w ramach swojego Działania Specjalnego. Na żetonie Foki umieść oznaczenie Trąby. Na początku następnej Fazy Działania Foka może zadąć w Trąbę, a wówczas wszystkie Foki i Foczki uzyskują w bieżącej rundzie modyfikator +1 do każdego Ataku.

KONIEC GRY

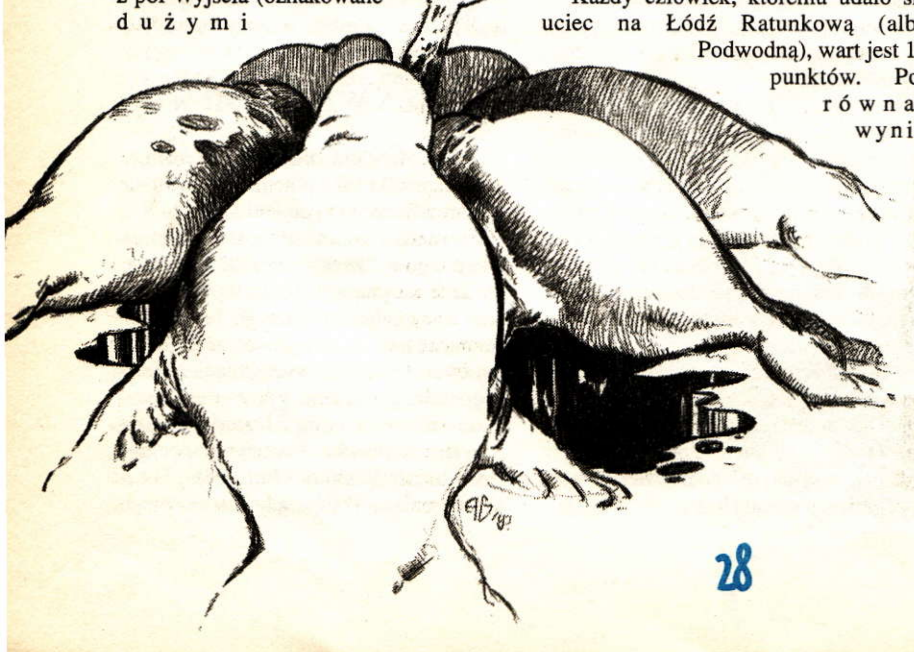
Gra kończy się wówczas, gdy zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

1. Wszyscy ludzie są zabici albo rzucili się do Lodowatej Wody.
2. Żetony tych ludzi, którym udało się przeżyć, zostały przesunięte poza planszę (udało im się przedostać na Łódź Ratunkową albo Okręt Podwodny).
3. Rozegrano 20 rund.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA W „KRZE LODOWEJ"

Każdy człowiek, któremu udało się uciec na Łódź Ratunkową (albo Podwodną), wart jest 10 punktów. Porównaj wynik z podaną niżej punktacją dla określenia rangi zwycięstwa:

Całkowite zwycięstwo Fok: ....0 pkt.
Znaczące zwycięstwo Fok: ....10-20 pkt.
Nieznaczne zwycięstwo Fok:....30-50 pkt.
Nieznaczne zwycięstwo Ludzi:...60-90 pkt.
Znaczące zwycięstwo Ludzi:...100-110 pkt.
Całkowite zwycięstwo Ludzi:....120+ pkt.



KRWAWA UCZTA PREMIA

Sprawdź liczbę punktów Krwawej Uczty zdobytych przez Foki w scenariuszu „Kra lodowa", aby określić ile oddziałów zostanie dodanych do Puli Wzmocnień Fok w scenariuszu „Atlantic City".

Punkty Krwawej Uczty	Dodatkowe wzmocnienia w „Atlantic City"
0-6	żadna
7-10	3 Foczęta
11-15	6 Focząt + 1 Foka z Tabeli Foczych Wzmocnień
16-18	9 Focząt + 2 Foki z Tabeli Foczych Wzmocnień
19+	12 Focząt + 3 Foki z Tabeli Foczych Wzmocnień

SCENARIUSZ DRUGI: ATLANTIC CITY

Historia: Niezliczona liczba opętanych Fok zgromadziła się w pobliżu wschodnich wybrzeży Ameryki. Ani rząd, ani media nie potraktowały poważnie napływających wieści o fokach-mordercach. Na szczęście „World Weekly News" uznał wiadomość o wielkiej, demonicznej inwazji za doskonały chwyt reklamowy. Wynajęto tuzin emerytowanych Łowców Fok i rozmieszczono ich w nadbrzeżnych miastach w całych Stanach Zjednoczonych. Ponadto Kościół, zawsze wyczulony na wszystko, co ma związek z zagrożeniem ze strony sług Księcia Ciemności, oddelegował kilku księży do pomocy Łowcom Fok.

Sataniczne Foki marzą o wymordowaniu tysięcy niewinnych wczasowiczów, gdy tylko wylegną oni na plaże Wschodniego Wybrzeża. Na szczęście połączone siły łowców-weteranów i nieustraszonych księży zamierzają zgotować Fokom srogie powitanie.

Cele: Czy niefortunni wczasowicze oprą się urokowi opętanych Focząt? Jedyna nadzieja w tym, że Łowcy wraz z Ojczulkami uratują letników, pomagając im dostać się w głąb lądu, a równocześnie tocząc na tyłach heroiczną walkę z napierającymi hordami sług Szatana.

Rozmieszczenie Ludzi: Ludzie rozpoczynają grę jako pierwsi. 20 Cywilów

i 2 Ojczulków umieść na plaży. Wszyscy Cywile muszą zostać ustawieni na polu, na którym znajduje się Parasol plażowy lub w jego sąsiedztwie. Na polu „Lassie" umieść psa.

Do nieprzezroczystego pojemnika (zwanego dalej Pulą Wzmocnień Ludzkich) włóż i dokładnie wymieszaj następujące żetony:

3 Ojczulków
3 Żołnierzy
1 Piłkę plażową.

Na podstawie poniższej tabelki, przy pomocy rzutu kostką, określ, które z następujących osób również znajdą się w Puli:

1k6	Wzmocnienia Ludzi
1	Abraham i 2 Żołnierzy
2	Chuck i Duke
3	Hank i Chuck
4	Randy, Paddy i 1 Ojczulek
5	Randy, Hank i Mitch
6	Chuck, Paddy, Abraham i 1 Żołnierz

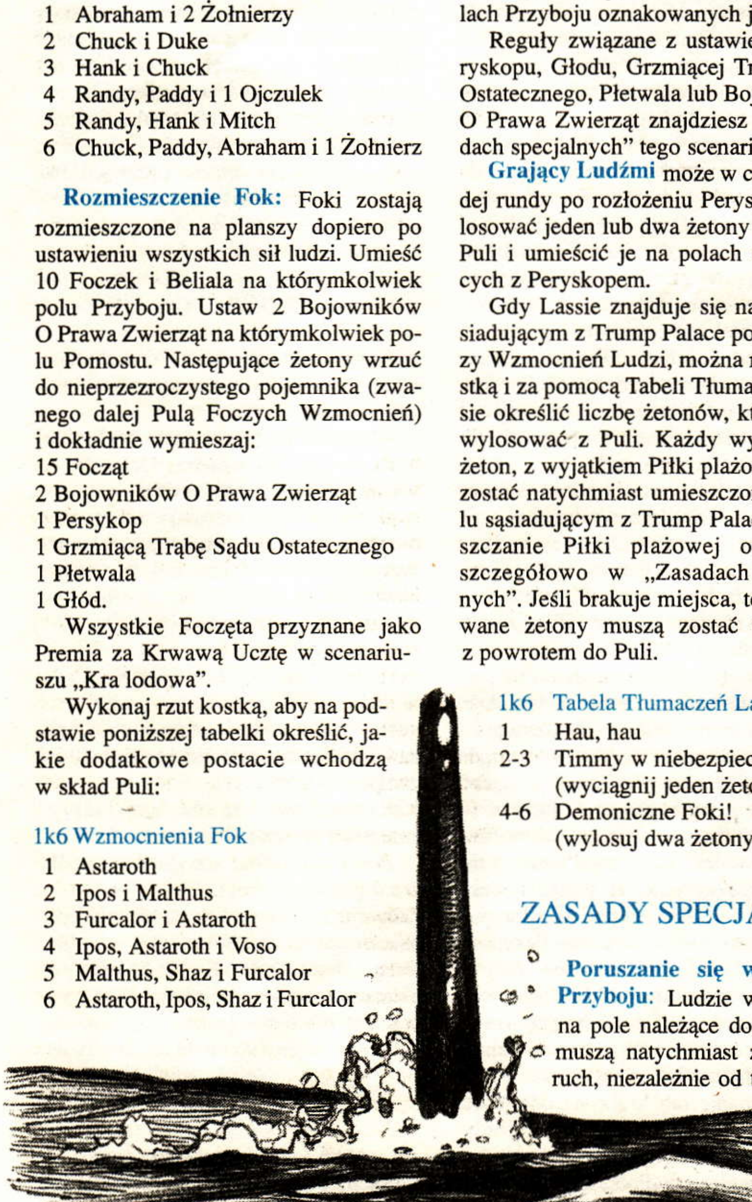
Rozmieszczenie Fok: Foki zostają rozmieszczone na planszy dopiero po ustawieniu wszystkich sił ludzi. Umieść 10 Foczek i Beliala na którymkolwiek polu Przyboju. Ustaw 2 Bojowników O Prawa Zwierząt na którymkolwiek polu Pomostu. Następujące żetony wrzuć do nieprzezroczystego pojemnika (zwanego dalej Pulą Foczych Wzmocnień) i dokładnie wymieszaj:

15 Focząt
2 Bojowników O Prawa Zwierząt
1 Persykop
1 Grzmiącą Trąbę Sądu Ostatecznego
1 Płetwala
1 Głód.

Wszystkie Foczęta przyznane jako Premia za Krwawą Ucztę w scenariuszu „Kra lodowa".

Wykonaj rzut kostką, aby na podstawie poniższej tabelki określić, jakie dodatkowe postacie wchodzą w skład Puli:

1k6	Wzmocnienia Fok
1	Astaroth
2	Ipos i Malthus
3	Furcalor i Astaroth
4	Ipos, Astaroth i Voso
5	Malthus, Shaz i Furcalor
6	Astaroth, Ipos, Shaz i Furcalor



POCZĄTEK GRY

W pierwszej rundzie inicjatywa należy do Fok. W kolejnych rundach wykonuj rzut na inicjatywę według normalnych zasad.

FAZA WZMOCNIEŃ

Jako pierwszy losuje i rozmieszcza wzmocnienia gracz dowodzący Fokami, a potem, o ile jest to możliwe, swoje posiłki umieszcza drugi gracz.

Grający Fokami musi w każdej rundzie wyciągnąć z Puli dodatkowe żetony i rozmieścić je. Może on zdecydować czy losuje jeden, czy dwa żetony. Foki i Foczęta zostają rozmieszczone na polach Przyboju oznakowanych jako „W".

Reguły związane z ustawieniem Peryskopu, Głodu, Grzmiącej Trąby Sądu Ostatecznego, Płetwala lub Bojowników O Prawa Zwierząt znajdziesz w „Zasadach specjalnych" tego scenariusza.

Grający Ludźmi może w czasie każdej rundy po rozłożeniu Peryskopu wylosować jeden lub dwa żetony ze swojej Puli i umieścić je na polach sąsiadujących z Peryskopem.

Gdy Lassie znajduje się na polu sąsiadującym z Trump Palace podczas Fazy Wzmocnień Ludzi, można rzucić kostką i za pomocą Tabeli Tłumaczeń Lassie określić liczbę żetonów, które może wylosować z Puli. Każdy wyciągnięty żeton, z wyjątkiem Piłki plażowej, musi zostać natychmiast umieszczony na polu sąsiadującym z Trump Palace. Umieszczanie Piłki plażowej omówiono szczegółowo w „Zasadach specjalnych". Jeśli brakuje miejsca, to wylosowane żetony muszą zostać wrzucone z powrotem do Puli.

1k6	Tabela Tłumaczeń Lassie
1	Hau, hau
2-3	Timmy w niebezpieczeństwie! (wyciągnij jeden żeton)
4-6	Demoniczne Foki! (wylosuj dwa żetony)

ZASADY SPECJALNE

Poruszanie się w Strefie Przyboju: Ludzie wchodzący na pole należące do tej strefy muszą natychmiast zakończyć ruch, niezależnie od tego, o ile pól mogliby się jeszcze przesunąć w bieżącej turze. W następnej rundzie po polach leżących w Strefie Przyboju można poruszać się normalnie. (Ludzie o jedno, Foczki o dwa, a Foki o trzy pola). Nawet Foki i Foczki nie mogą w jednej rundzie przemieszczać się zarówno przez Piasek, jak i przez Przybój w ciągu jednej Fazy Ruchu. Foki i Foczki, które skończyły swój ruch w Strefie Przyboju, nie mogą wykorzystać Działania Specjalnego „Mułowy Ślizg".

Chodzenie po Schodach: Wszyscy Ludzie, Foki i Foczki wchodzący na pola Schodów muszą natychmiast zakończyć swój ruch. W następnej rundzie poruszają się po Schodach normalnie. Foki i Foczki kończące swój ruch na Schodach nie mogą wykonać „Mułowego Ślizgu". Schody nie ograniczają Lotu Wyrma Fulkalora i ruchów Lassie.

Ograniczenie ataków między żetonami znajdującymi się na Pomoście i na Plaży: przeciwnicy znajdujący się w tych miejscach nie mogą walczyć ze sobą. Zakaz nie obejmuje Działań Specjalnych.

Przechodzenie z Pomostu na Plażę: żaden żeton nie może dostać się z Pomostu na Plażę (i odwrotnie) z pominięciem Schodów. Wyjątek stanowią tu Foki, Foczki, Ludzie i Lassie, którzy mogą po prostu wykonać Skok. Ruchy po polach w obrębie Schodów odbywają się według normalnej procedury. Znalazłszy się na Plaży bądź na Pomoście, żeton natychmiast kończy swój ruch i nie może wykonywać żadnych działań do końca Fazy Ruchu danej tury. (Nie dotyczy to Lotu Wyrma. Dzięki temu Działaniu Specjalnemu Furcalor może swobodnie przemieszczać się z Pomostu na Plażę i odwrotnie). Kolejną rundę poświęca się na skakanie. Oddziały przemieszczają się o jedno pole wskakując na Pomost lub z niego zeskakując. W następnych rundach ruchy przeprowadza się normalnie.

Lassie: Lassie może przesuwać się o 5 pól na lądzie, a w Strefie Przyboju o 1. Groźne szczekanie psa denerwuje Foki i Foczki, nie mogą one jednak ani Rozszarpać mu Gardła, ani Roztrzaskać Golenia.

W każdej Ludzkiej Fazie Wzmocnień, gdy Lassie znajduje się na polu sąsiadującym z Trump Palace, może on próbować wezwać pomoc. Wykonaj rzut i porównaj go z Tabelą Tłumaczeń Lassie.

Lassie może również (w czasie Ludzkiej Fazy Ruchu) przynieść następujące Oznaczenia: Poświęconą pałkę, Piłkę plażową, Grzmiącą Trąbę Sądu Ostatecznego. Przedmioty te układa się na żetonie Lassie. Pies może przynieść tylko jeden przedmiot w danej rundzie. Podczas każdej Ludzkiej Fazy Ruchu Lassie może zostawić jeden z tych przedmiotów

na polu, na którym się znajduje (liczy się to jako Działanie Specjalne). W ramach Działań Specjalnych Lassie może też bawić się Piłką Plażową (patrz poniżej pod hasłem „Piłka Plażowa"). Innym Działaniem Specjalnym psa jest Otrzeźwiające Szczekanie Na Rozhisteryzowanych Ludzi (działa ono tak samo jak Otrzeźwiające Rąbnięcie). Lassie nie może atakować Fok ani Foczek.

Ucieczka do miasta: każdy człowiek, kończący swój ruch na jednym z trzech pól oznaczonych jako „Wyjście" może, w czasie następnej Fazy Ruchu, uciec do miasta – jest wówczas bezpieczny, a jego żeton usuwa się z planszy. Każdy człowiek kończący swój ruch na polu sąsiadującym z Peryskopem może wsiąść do Łodzi Podwodnej (jest to równoznaczne z ucieczką z miasta).

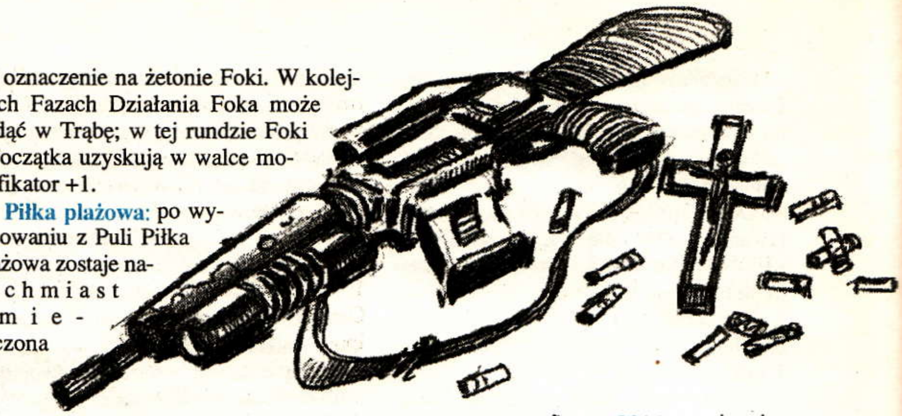
Najazd na miasto: każda Foka lub Foczka kończąca ruch na jednym z czterech pól oznakowanych jako „Wyjście" może dokonać Najazdu na Miasto – jej żeton usuwa się z planszy. Po Napaści na Miasto Foka/Foczka może wrócić na planszę.

Wycofanie do morza: każda Foka lub Foczka kończąca ruch na jednym z czterech pól Wzmocnień (oznaczonych literą „W") może w czasie następnej Fazy Ruchu Wycofać się do Morza. Żeton zostaje usunięty z planszy i nie może już na nią powrócić.

Bojownik O Prawa Zwierząt: żetony te rozpoczynają grę z oznakowaniem „Zagapienie" i pozostają całkowicie pod kontrolą grającego Fokami. Bojownicy poruszają się tak samo jak Zagapieni Cywile – nie mogą Atakować. Oznakowanie „Zagapienie" może być usunięte z żetonu ekologa jedynie na skutek Otrzeźwiającego Rąbnięcia lub takiegoż Szczekania. Po usunięciu oznakowania zastąp żeton Bojownika żetonem Cywila i w dalszej części gry traktuj go jak zwykły żeton tego typu.

Peryskop: po wyciągnięciu z Puli żeton ten zostaje natychmiast umieszczony na dowolnie wybranym przez gracza polu oznakowanym „W". Po wyciągnięciu Peryskopu grający Ludźmi może w czasie każdej Fazy Wzmocnień wylosować jeden żeton ze swojej Puli i umieścić go na polu sąsiadującym z Peryskopem. Każdy żeton kończący ruch na polu przylegającym do Peryskopu może wsiąść na Łódź Podwodną.

Grzmiąca Trąba Sądu Ostatecznego: po wylosowaniu z Puli zostaje natychmiast umieszczona na polu „W" (dowolnie wybranym przez grającego Fokami). Każda Foka (ale nie Foczka) kończąca swój ruch na polu, na którym znajduje się Trąba, może ją wykorzystać do Działań Specjalnych – umieść wówczas jej oznaczenie na żetonie Foki. W kolejnych Fazach Działania Foka może zadąć w Trąbę; w tej rundzie Foki i Foczątka uzyskują w walce modyfikator +1.



Piłka plażowa: po wylosowaniu z Puli Piłka plażowa zostaje natychmiast umieszczona na dowolnie wybranym przez grającego Ludźmi żetonie Foki lub Foczki. Oznakowana w ten sposób Foka lub Foczka balansuje piłką na nosie i nie może wykonać żadnego ruchu ani zaatakować. W Fazie Działania może wykonać tylko Działanie Specjalne o nazwie „Odbicie Piłki". Obaj gracze wybierają jedną Fokę lub Foczkę w odległości trzech pól od Foki balansującej piłką. Wykonaj rzut kostką. Jeżeli wynik jest nieparzysty, piłka zostaje odbita do Foki/Foczki wskazanej przez grającego Fokami; jeśli jest parzysty – do zwierzęcia wybranego przez grającego Ludźmi. W następnej rundzie zwierzę, któremu przekazano piłkę, również postępuje według powyższych zasad. Jeżeli w odległości trzech pól nie ma żadnych Fok ani Foczek, zwierzę balansujące piłką kontynuuje tę czynność aż do następnej rundy. Każda Foka wchodząca na pole, na którym znajduje się Piłka, natychmiast zaczyna się nią bawić (zgodnie z opisanymi wyżej zasadami). Żaden Człowiek będący w posiadaniu Piłki nie może wykonać tego Działania Specjalnego. Lassie i Płetwal mogą również przejąć Piłkę i zastosować „Odbicie piłki".

Płetwal: po wylosowaniu z Puli żeton ten zostaje umieszczony na dowolnie wybranym przez grającego Ludźmi polu „W". Płetwal przesuwa się o siedem pól w ciągu rundy, nie może jednak poruszać się po lądzie. Może atakować Foki i Foczęta – atak rozgrywa się tak, jakby Płetwal był Żołnierzem. Płetwal porusza się tak szybko i zwinnie, że Foki i Foczki nie mogą mu Rozszarpać Gardła ani Roztrzaskać Golenia. W czasie Fazy Ruchu Płetwal może przynieść jeden z poniższych przedmiotów: Poświęconą pałkę, Piłkę plażową lub Grzmiącą Trąbę Sądu Ostatecznego. W czasie dowolnej Fazy Działania Płetwal może rzucić Poświęconą pałkę lub Trąbę na odległość 1k6 pól w dowolnym kierunku. Każdy przedmiot wyrzucony poza planszę zostaje usunięty z gry. Podczas Fazy Działania Płetwal może Odbić Piłkę Plażową do Foki znajdującej się nie dalej niż 4 pola od niego.



Głód: wyciągnięty z Puli żeton zostaje umieszczony na dowolnym żetonie Ludzi wybranym przez grającego Fokami. Ludzie znajdujący się pod jego wpływem stają się potwornie głodni i tęsknią za kanapkami lub kawałkiem ciasta. Głód nie ma żadnego zastosowania podczas samej gry, ale w Fazie Ruchu i Działania grający Ludźmi powinien głośno, teatralnie odgrywać ofiary głodu pragnące napchać się smakowitym, gorącym, wyśmienitym, wprost rozpływającym się w ustach jedzeniem...

ZAKOŃCZENIE GRY

Scenariusz kończy się natychmiast, jeżeli zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

Wszyscy Ludzie zostają wyłączeni z gry z powodu śmierci, Ucieczki do Miasta lub na Łódź Podwodną

Wszystkie Foki zostają zabite albo z własnej woli opuszczają planszę Najeżdżając na Miasto lub Wycofując się do Morza.

Rozegrano 20 rund.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

każde Foczę biorące udział w ataku na miasto 2 pkt.
każda Foka biorąca udział w ataku na miasto 10 pkt.
każda Krwawa Uczta 5 pkt.
każde wzięte do niewoli lub zabite Foczę -1 pkt.
każda wzięta do niewoli lub zabita Foka -3 pkt.

Porównaj liczbę uzyskanych punktów z poniższą tabelą:

Całkowite zwycięstwo Fok ......121 – 140 pkt.
Znaczące zwycięstwo Fok........101 – 120 pkt.
Nieznaczne zwycięstwo Fok.......71 – 100 pkt.
Nieznaczne zwycięstwo Ludzi.....40 – 70 pkt.
Znaczące zwycięstwo Ludzi.........21 – 40 pkt.
Całkowite zwycięstwo Ludzi.........0 – 21 pkt.

PREMIA ZA KRWAWĄ UCZTĘ

Zsumuj punkty Krwawej Uczty, aby określić ile dodatkowych oddziałów będą miały Foki na początku następnego scenariusza:

Punkty Krwawej Uczty	Dodatkowe wzmocnienia w „Atlantic City"
0 -3	0
4-6	3 Foczki
7-9	6 Foczek
10-15	9 Foczek
16-20	12 Foczek
21+	15 Foczek

SCENARIUSZ TRZECI: OBLĘŻENIE BIAŁEGO DOMU

Historia: Grupka spragnionych krwi Foczek przedziera się na ląd. W Waszyngtonie Siedem Fok pojmało prezydenta w Białym Domu. Już chyba nic nie stoi na przeszkodzie, aby te piekielne ssaki odniosły triumf.

Ale pozostała jeszcze iskierka nadziei. Międzynarodowe Stowarzyszenie Ubijaczy Fok połączyło siły z Kościołem i jednostkami Marines, aby odbić prezydenta. Siedem Satanicznych Fok, zadufanych w swoje siły, popełniło bardzo poważny błąd, spotykając się w jednym miejscu. Jeżeli uda się wyeliminować tę krwiożerczą hordę (zdominowaną przez Siedem Satanicznych Fok), to świat zostanie ocalony.

Cele: jeżeli prezydent zostanie obalony, duch narodu zostanie złamany, a Foki Szatana obejmą panowanie nad światem. Jeżeli dusze Siedmiu Fok uwolni się od Demonów, Horda Fok zostanie powstrzymana, a świat zostanie uratowany.

Rozmieszczenie Ludzi: Ludzie rozpoczynają grę jako pierwsi. Umieść 20 Cywilów, 1 Ojczulka, 1 Żołnierza i 5 członków rodziny Gore'ów w Niebieskim Pokoju. Na Południowym Tarasie umieść 1 Żołnierza, 1 Ojczulka, Randy'ego i Mitcha. W nieprzezroczystym pojemniku (zwanym dalej Pulą) umieść:
3 Ojczulków
3 Żołnierzy
3 Wiszące Liny
1 Rambo
1 Piłkę plażową

Wykonaj jeden rzut i według poniższej tabelki określ, który z wymienionych Ludzi zostanie umieszczony w puli:

1k6	Wzmocnienia Ludzi
1	Chuck, Duke i Hank
2	Chuck, Abraham i Paddy
3	Chuck, Duke, Hank i Paddy
4	Chuck, Abraham, Hank i Paddy
5	Chuck, Duke, Hank, Abraham i Paddy
6	Chuck, Duke, Hank, Abraham, Paddy i Peryskop.



Rozmieszczenie Fok: Foki zostają rozmieszczone na planszy dopiero po ustawieniu wszystkich sił ludzi. Umieść dziesięć Foczek, Astarotha oraz Voso w Zielonym lub Czerwonym Pokoju. Następujące żetony umieść w Puli:
28 Foczek
1 Grzmiącą Trąbę Sądu Ostatecznego
Ipos, Malthus, Fulcalor, Shaz, Belial.

Wszystkie Foczki dodane na końcu poprzedniego scenariusza.

ROZPOCZĘCIE GRY

W pierwszej rundzie inicjatywa należy do ludzi. W następnych rundach inicjatywa jest ustalana według normalnych zasad.

FAZA WZMOCNIEŃ

Jako pierwszy losuje i rozmieszcza dodatkowe żetony gracz dowodzący Fokami, potem grający Ludźmi.

Grający Fokami: w każdej rundzie musi wylosować z Puli Wzmocnień od jednego do czterech żetonów. Foki, Foczki i Grzmiąca Trąba Sądu Ostatecznego mogą zostać rozmieszczone na którymś z pól „W". Jeżeli nie ma dostatecznej liczby wolnych pól „W", na których można ustawić wylosowane żetony, część z nich (dowolnie wybraną) należy wrzucić z powrotem do Puli.

Grający Ludźmi: w każdej turze musi dokonać losowania i rozmieszczenia jednego lub dwóch nowych żetonów. Ojczulków, Żołnierzy i Łowców Fok należy umieścić na Południowym Tarasie lub w sąsiedztwie Wiszącej Liny. Jeżeli na Tarasie lub wokół sznura nie ma dostatecznej ilości wolnych pól, gracz może odłożyć wylosowane żetony z powrotem do Puli. Zasady dotyczące rozmieszczenia Liny, Rambo, Piłki plażowej i Peryskopu znajdziesz poniżej w „Zasadach specjalnych".

ZASADY SPECJALNE

Członkowie rodziny Gore'ów: Al, Tipper, Sarah, Kristin i Karenna mogą w ciągu danej rundy wykonać jeden Atak przez Zatłuczenie Foki. Prezydent Al Gore może również wykonać Działanie Specjalne „Dodanie Otuchy Amerykanom". Na początku Fazy Ruchu grający Ludźmi oznajmia, że prezydent będzie Dodawał Amerykanom Otuchy. W czasie tej fazy wszyscy ludzie w promieniu 2 pól od Ala Gore'a mogą wykonać po dwa Zatłuczenia Foki (Łowcy Fok trzy, a Rambo pięć).

Schody: te osiem pól to dość strome schody prowadzące z Południowego Tarasu do Południowego Portyku. Każdy Człowiek, wchodząc na pole Schodów, musi rzucić 1k6; przy wyniku 1 kończy ruch na tym polu, a w następnej rundzie może kontynuować poruszanie się według zwykłych zasad. Również Foki i Foczki muszą na pierwszym polu Schodów rzucić 1k6; jedynka oznacza, że Foka lub Foczka rzuca się bezsilnie i nie może już w tej rundzie wykonywać Ataków i Działań Specjalnych. Dalsze próby poruszania się po Schodach wymagają kolejnych rzutów kostką.

Nie ma odwrotu: tylko Śmierć może być powodem wycofania danego żetonu z gry – ta Ostateczna Bitwa Dobra ze Złem toczy się aż do bolesnego końca.

Wiszące liny: po wyciągnięciu z Puli można je umieścić na dowolnym wolnym



polu w Południowym Portyku. Są to liny spuszczone z dachu, gdzie znajduje się oddział Sił Specjalnych, przewieziony tam przez helikopter. W każdej Fazie Wzmocnień, podczas której Lina jest rozwinięta, grający Ludźmi może ustawiać żetony Wzmocnień na sąsiadujących z nią polach.

Rambo: po wylosowaniu można go umieścić na dowolnym wolnym polu na planszy (jest to rezultat jego niesamowitej zdolności pojawiania się we właściwym czasie i miejscu). Jako że jest on uzbrojony w swoje ukochane M60, może dokonać aż czterech Ataków na Foki lub Foczki znajdujące się na sąsiednich polach. Ataki Rambo liczą się jako Zatłuczenie Foki przez Łowcę. Ataki Fok przeciwko niemu są traktowane tak samo jak Ataki na Łowców.

Grzmiąca Trąba Sądu Ostatecznego: natychmiast po wyciągnięciu z Puli Trąba zostaje umieszczona na wybranym przez grającego Fokami polu Wzmocnień (oznaczonym „W"). Każda Foka (ale nie Foczka) znajdująca się na polu zajętym przez Trąbę może ją zabrać (w ramach Działania Specjalnego); w takim wypadku umieść oznaczenie Trąby na żetonie Foki. Na początku następnej Fazy Działania Foka może zadąć w Grzmiącą Trąbę Sądu Ostatecznego; wszystkie dokonane w tej fazie ataki Fok i Foczek otrzymują modyfikator +1.

Piłka plażowa: po wylosowaniu z Puli Piłka plażowa zostaje natychmiast umieszczona na dowolnie wybranym przez grającego Ludźmi żetonie Foki lub Foczki. Oznakowana w ten sposób Foka lub Foczka balansuje piłką na nosie i nie może wykonać żadnego ruchu ani zaatakować. W Fazie Działania może wykonać tylko Działanie Specjalne o nazwie „Odbicie Piłki". Obaj gracze wybierają jedną Fokę lub Foczkę w odległości trzech pól od Foki balansującej piłką. Wykonaj rzut kostką. Jeżeli wynik jest nieparzysty, piłka zostaje odbita do Foki/Foczki wskazanej przez grającego Fokami; jeśli jest parzysty – do zwierzęcia wybranego przez grającego Ludźmi. W następnej rundzie zwierzę któremu przekazano piłkę również postępuje według powyższych zasad. Jeżeli w odległości trzech pól nie ma żadnych Fok ani Foczek, zwierzę balansujące piłką kontynuuje tę czynność aż do następnej rundy. Każda Foka wchodząca na pole, na którym znajduje się piłka, natychmiast zaczyna się nią bawić (zgodnie z opisanymi wyżej zasadami). Ludzie nie mogą przeprowadzić żadnego Działania Specjalnego z wykorzystaniem Piłki plażowej.

Peryskop: po wyciągnięciu z Puli Wzmocnień żeton zostaje umieszczony na wybranym przez grającego Ludźmi polu „W". Nieprawdopodobne i całkowicie niewytłumaczalne pojawienie się Peryskopu musi zostać odebrane jako ewidentny przejaw Boskiej Interwencji. Pole Wzmocnień zajęte przez Peryskop nie może być już wykorzystywane jako Pole Foczych Wzmocnień. W każdej Fazie Wzmocnień, w której Peryskop jest wysunięty, grający Ludźmi może umieszczać swoje Wzmocnienia na sąsiadujących z nim polach.

KONIEC GRY

Scenariusz kończy się natychmiast, jeżeli zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

Ginie prezydent Gore.

Ginie wszystkie Siedem Satanicznych Fok.

Na początku Fazy Określenia Inicjatywy na planszy nie ma żadnej Foki ani Foczęcia.

Rozegrano 20 rund.

Żywi na Planszy/Punkty Zwycięstwa

Prezydent Gore....................................50
Każdy Łowca lub Rambo....................10
Pozostali członkowie rodziny Gore'ów........5
Każdy Cywil, Żołnierz i Ojczulek.................3
Każda Foka ....-10
Każde Foczę..-2

Porównaj sumę Punktów Zwycięstwa, aby określić rangę triumfu:

Całkowite zwycięstwo Ludzi: ponad 150 punktów.

Nieznaczne zwycięstwo Ludzi: 100 – 149 punktów.

Remis: 70-99 punktów.

Nieznaczne zwycięstwo Fok: 20 – 69 punktów.

Całkowite zwycięstwo Fok: 0 – 19 punktów.

Foki Szatana – Tabele i zestawienia

Ataki fok

Trafienie

Roztrzaskanie Golenia	Ojczulek Gore Cywil	Rodzina	Żołnierz	Łowca Fok
Foczka	2+	3+	4+	5+
Foka	2+	2+	3+	4+

Rozszarpanie Golenia	Ojczulek Gore Cywil	Rodzina	Żołnierz	Łowca Fok
Foczka	3+	4+	5+	6+
Foka	2+	3+	4+	5+

Ataki ludzi

Trafienie

Zatłuczenie Foki	Foczka	Foka
Cywil	6+	7+
Ojczulek	-	-
Rodzina Gore'ów	5+	6+
Żołnierz	4+	6+
Łowca Fok	2+	4+

Modyfikatory ataków

Foki i Foczki

Grzmiąca Trąba Sądu Ostatecznego ..+1
Szlak Krwawej Uczty 6-10...............+1
Szlak Krwawej Uczty 11+.................+2

Ludzie

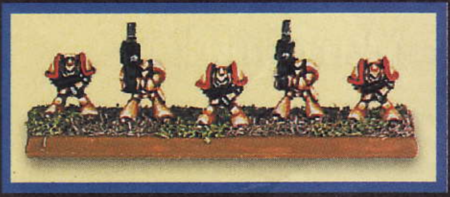
Sąsiadujący z Ojczulkiem.................+1
Poświęcona pałka..............................+1
Radosny Śpiew Paddy'ego ....+1

Uwaga: Modyfikatory ataków sumuje się. Na przykład, gdy Foki atakują przy dźwięku Trąby, a na Szlaku Krwawej Uczty żeton ustawiony jest na 13, modyfikator wynosi +3. Podobnie Cywil stojący obok trzech Ojczulków ma modyfikator +3.

❑

Nowe modele są po prostu świetne... Tego się nie da opisać, to trzeba zobaczyć (obejrzyjcie dokładnie zdjęcia zamieszczone obok artykułu). Czołgi są wyposażone w dodatkowe elementy – reflektory, siatki maskującee, lemiesze... z włazów wychylają się członkowie załogi. Coś niesamowitego! Projektant nowych modeli postarał się o to, by z dostępnych elementów można było złożyć kilkadziesiąt różniących się maszyn tego samego typu.





Zasady gry opracowano całkowicie od podstaw. Są szybkie, logiczne i – co najważniejsze – rzeczywiście działają. Wszystkie przepisy gry mieszczą się na czterdziestu ośmiu stronach książeczki formatu A-5. Pozostałe dwa dołączone do gry podręczniki zawierają opisy armii, jakie mogą się ze sobą spotkać na polach bitew 41. tysiąclecia, wzory malowań, a także zasady specjalne, dotyczące poszczególnych armii.

Nowe przepisy mogą się z początku nie spodobać, zwłaszcza osobom, które grały i lubiły starego Epica. Znikły gdzieś żetony rozkazów (co za ulga!), ruchem jednostek rządzą mniej skomplikowane przepisy. Praktycznie rzecz biorąc po jednokrotnym przeczytaniu instrukcji można bez specjalnych problemów rozegrać pierwszą walkę. Osobiście bardzo spodobał mi się pomysł rozwiązania strat ponoszonych przez oddział – pojawiło się coś, co nosi nazwę Blast Markers. Markery te służą do odzwierciedlenia ostrzału, jaki kierowany jest nie w daną jednostkę, lecz w grupę

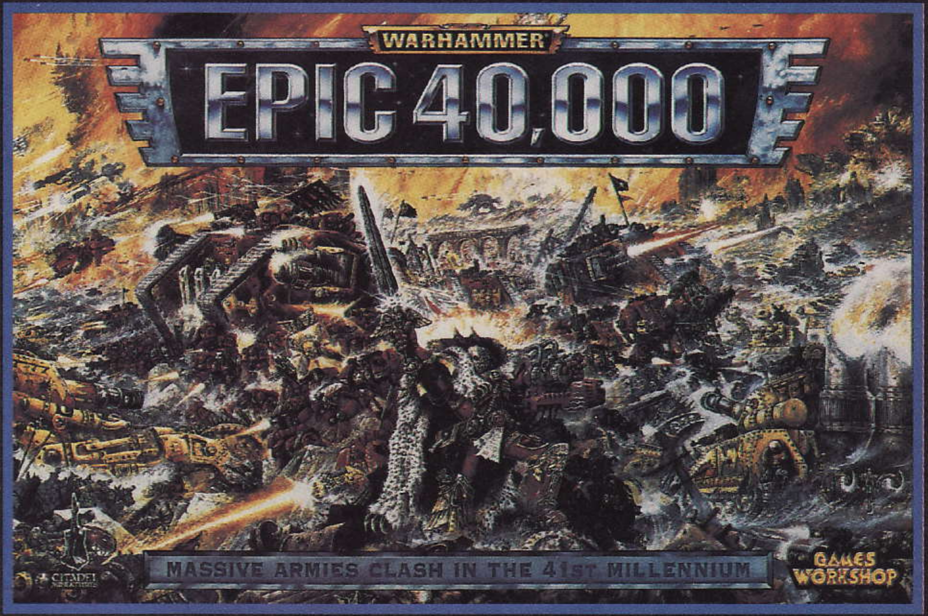
momencie odgrywają dowódcy, specjalne zdolności bohaterów i jednostek i temu podobne rzeczy.

Podstawową fazą gry jest ruch. Gracze mogą w niej wydać swym oddziałom jeden z trzech rozkazów – overwatch, assault i march. Pierwszy oznacza, że oddział może się poruszyć tylko o 5 cm, ale w zamian może powtórzyć niecelne strzały, które odda w fazie ostrzału. Assault jest odzwierciedleniem zarówno walki wręcz, jak i walki strzeleckiej toczonej na małych odległościach. Naciera-

40.000, a dodatkowo – podobnie jak w nowej edycji Warhammera Battle'a – zaprezentowane są rozmaite typy starć – od boju spotkaniowego, poprzez szturm, do walki pozycyjnej...

Oczywiście – skoro to Epic, nie mogło zabraknąć wielkich maszyn bojowych – Tytanów. Znikły gdzieś potężne tabele lokacji trafień – ich miejsce zajęły proste tabelki, dzięki którym błyskawicznie można określić zadane tym maszynom obrażenia. Wspomnę jeszcze tylko, że według mnie Tytany są potężniejsze niż przedtem – o wiele trudniej je zniszczyć.

Co jeszcze można powiedzieć o nowym Epicu? Games Workshop zarzeka się, że cały system znajduje się w pudełku. Znając upodobanie tej firmy do wydawania licznych dodatków nie chce mi się w to wierzyć, ale pożyjemy, zobaczymy. Gdyby tak rzeczywiście było, Epic 40.000 byłby jedną z tańszych gier bitewnych na rynku...



jący oddział ma o połowę zmniejszoną wartość bojową, ale za to może zaszarżo-

Stosunkowa prostota zasad może się niektórym osobom nie podobać (takie było

określonych przez rozpoczęciem rozgrywki zadań lub po prostu do chwili, w której jeden z graczy się podda. Podręczniki dołączone do gry zawierają opis około dziesięciu scenariuszy, przedstawiających historyczne bitwy świata Warhammera

raz skupić na samej rozgrywce.

Jeśli bawi was świat Warhammera 40.000 i macie ochotę na walki na większą skalę, nowy Epic będzie rozsądnym zakupem...

Artmar

wręcz. Markery można usunąć w fazie skupiania jednostek, ale nie jest to proste – dokonuje się tego rzucając k6 – jeśli rezultat rzutu jest większy od liczby blast markerów detachmentu, usuwa się kilka z nich... Dużą rolę w tym

SKRÓCONE RUGUŁY DOTYCZĄCE WYKORZYSTYWANIA POJAZDÓW W GRZE WARZONE

Na podstawie Kompendium numer 2 – Bestie Wojny – opracował Artur Marciniak

Poniższe skrócone zasady mają zastosowanie do momentu ukazania się na rynku polskiej wersji drugiego kompendium Warzone – Bestie Wojny.

Obowiązują następujące zasady (jeśli nie jest to ustalone inaczej w przepisach szczegółowych):

- Liczba pojazdów w twojej armii jest ograniczona podobnie jak ilość modeli pojedynczych, ale nie wlicza się ich do limitu tego rodzaju modeli. Innymi słowy ogólna ilość pojazdów i modeli pojedynczych nie może być większa niż liczba drużyn w twej armii.

Pojazdy:

- Nie mogą Ukrywać się ani Infiltrować.
- Nie mogą Celować.
- Nie muszą zapierać się lub blokować na celu.
- Nigdy nie otrzymują dodatniego modyfikatora za szarżę.
- Ich załoga może podejmować Czekanie tylko wtedy, gdy w poprzedniej akcji pojazd zatrzymał się (tzn. wykonał Atak; patrz niżej). Oznacza to, że wehikuły posiadające minimalną wartość ruchu (zazwyczaj pojazdy latające) nigdy nie mogą korzystać z akcji Czekanie. Czekająca załoga może jedynie Strzelać lub Wypatrywać, a wszystkie jej działania muszą być wykonane jednocześnie.
- Są tak duże, że nie działa na nie Dar Mrocznej Harmonii – Awaria.
- Podlegają normalnym przepisom dotyczącym paniki, ale załoga znajdująca się wewnątrz wehikułu nigdy go nie opuszcza. Rozpatrując działanie paniki (ale nie przy obliczaniu limitu modeli pojedynczych i pojazdów w armii) załogę pojazdu traktuje się jak normalną drużynę.
- Mają tylko jednego kierowcę. Niektóre wehikuły posiadają dodatkową załogę, np. działonowych lub dowódców (patrz dalej – zasady specjalne).
- Pojazdy nabywa się oddzielnie od kierowców i załogi: traktowane są one jak wyposażenie (w charakterystyce wehikułu znajduje się informacja o wielkości załogi).
- Nie mogą Wydawać Rozkazów, nie mogą ich też otrzymywać.
- Ich załoga nie może korzystać z wyposażenia specjalnego ani z specjalnych zdolności bohaterów.

CHARAKTERYSTYKA

Pojazd opisany jest pięcioma cechami i kilkoma informacjami dodatkowymi. Oto opis cech:

RUCH (R): określa ilość cali, o jaką pojazd może się poruszyć w jednej akcji Ruch.

AKCJE (A): określa ilość akcji, jaką posiadają modele pozostające w pojeździe. Po wyjściu z pojazdu członkowie załogi zużywają swoje własne akcje.

ŻYWOTNOŚĆ (ŻW): określa liczbę trafień, jakie może otrzymać wehikuł (zanim zostanie zniszczony). Załoga posiada indywidualną Żywotność.

PANCERZ (P): określa grubość pancerza pojazdu.

KOSZT: koszt wehikułu w punktach.

Informacje dodatkowe: pojazd może być OTWARTY lub ZAMKNIĘTY (ma to znaczenie przy ostrzale pojazdu); LEKKI, NORMALNY lub CIĘŻKI (oddziaływuje to np. na jego zwrotność), a także KOŁOWY, GĄSIENICOWY lub LATAJĄCY (wpływa to na ruch).

PRZYKŁAD:

Wielki Szarak

TYP: OTWARTY/LEKKI/LATAJĄCY

R	A	ŻW	P	KOSZT
10	3	3	26	60

(pominięto Koszt pilota)

TYPY POJAZDÓW

POJAZDY KOŁOWE: wehikuły kołowe nie otrzymują ujemnych modyfikatorów za zmianę wysokości, pokonywanie strumieni lub przejeżdżanie przez rzadkie zarośla. Pojazd zostaje uszkodzony, jeśli spróbuje przejechać przez teren, na którym grozi mu Kolizja (patrz dalej) – są to m.in. mury i drzewa.

POJAZDY GĄSIENICOWE: wehikuły gąsienicowe nie otrzymują ujemnych modyfikatorów za zmianę wysokości, pokonywanie wąskich strumieni, niewielkich płotów i ścianek, wszelkiego rodzaju rzadkich zarośli, gruzu i niebezpiecznego terenu. Pojazd gąsienicowy może, kosztem jednej akcji, wykonać specjalny rodzaj zwrotu. Jeśli zaistnieje taka potrzeba, może obrócić się w miejscu o 360 stopni (maksimum). Drzewa przejechane przez pojazdy gąsienicowe są usuwane ze stołu.

PODUSZKOWCE: poduszkowce nie otrzymują ujemnych modyfikatorów za zmianę wysokości, pokonywanie wąskich strumieni, niewielkich płotów i ścianek, wszelkiego rodzaju rzadkich zarośli, gruzu i niebezpiecznego terenu. Poduszkowiec może, kosztem jednej akcji, wykonać specjalny rodzaj zwrotu. Po zatrzymaniu może obrócić się w miejscu o 360 stopni (maksimum).

POJAZDY LATAJĄCE: na ich ruch nie ma wpływu teren nad jakim przelatują. Normalne pojazdy latające muszą zawsze poruszać się z prędkością co najmniej MINIMALNĄ – jest to połowa ich Ruchu zaokrąglona w dół. Pojazdy tego typu muszą ZAWSZE wykorzystać co najmniej jedną akcję na Ruch (chyba, że znajdują się na ziemi). Oznacza to, że pojazdy latające mogą wykonywać jedynie akcje RUCH i NAWIĄZANIE WALKI (patrz niżej).

HELIKOPTERY: mogą zawisnąć w powietrzu, a nawet poruszać się do tyłu (z połową normalnej prędkości). Poza tym, kosztem jednej akcji, mogą wykonać specjalny rodzaj zwrotu. Helikopter może zatrzymać się i obrócić o 360 stopni (maksimum). Wehikuł ten nie posiada minimalnej wartości ruchu i stosowane są wobec niego wszelkie pozostałe przepisy dotyczące pojazdów latających. Oddziały wyposażone w plecaki odrzutowe, modele pozostające pod wpływem zaklęcia Latanie i wojownicy wyposażeni w podwójne Barrakudy są uważani za helikoptery.

ROZMIAR POJAZDU

Rozmiar pojazdu określa ilość zwrotów, jakie może on wykonać w ciągu tury. Odgrywa to rolę także podczas kolizji i wybuchu pojazdu.

POJAZDY LEKKIE: mogą wykonać do trzech zwrotów o 45 stopni w czasie akcji Ruch.

Pojazdy lekkie są modelami dużymi.

POJAZD ŚREDNI: mogą wykonać do dwóch zwrotów o 45 stopni w czasie akcji Ruch.

Pojazdy średnie są modelami bardzo dużymi.

POJAZD CIĘŻKI: mogą wykonać tylko jeden zwrot o 45 stopni w czasie akcji Ruch.

Pojazdy ciężkie są modelami bardzo dużymi.

POJAZDY OTWARTE I ZAMKNIĘTE

Podział pojazdów na te dwie kategorie ma swoje znaczenie przy ostrzale i rzucaniu czarów. Załoga pojazdu odkrytego nie jest chroniona jego pancerzem, podczas gdy osłona pojazdu zamkniętego zapewnia zwiększone bezpieczeństwo członkom załogi. Szczegółowo jest to wyjaśnione w Tabeli Lokacji Trafień.

Przy korzystaniu z zaklęć Sztuki i Mrocznej Harmonii załoga pojazdu odkrytego jest uważana za będącą w polu widzenia, jeśli w obszarze owego pola znajduje się dany pojazd. Załoga pojazdu zamkniętego jest poza polem widzenia, nawet jeśli wehikuł znajduje się w obszarze owego pola.

NABYWANIE POJAZDÓW

Pojazdy uważane są za wyposażenie. Nabywając je należy pamiętać o kilku zasadach:

– Koszt załogi i kierowcy pojazdu nie jest uwzględniony w KOSZCIE wehikułu. Każda maszyna musi na początku gry posiadać pełną załogę.
– Wszystkie pojazdy są nabywane jako modele pojedyncze, ale nie wchodzą do limitu tego rodzaju figurek. Armia może liczyć tyle wehikułów, ile wynosi maksymalna liczba modeli pojedynczych. Pojazdy kupowane w drużynach nie są wliczane do limitu wehikułów.
– Jeśli nie jest ustalone inaczej, pojazdy Imperialu wchodzą w skład zbrojowni Imperialu, pojazdy Capitolu w skład zbrojowni Capitolu, itp.

POJAZDY A WYKONYWANIE AKCJI

UAKTYWNIANIE POJAZDU

Przy uaktywnianiu pojazd uważany jest za normalną drużynę.

DRUŻYNY POJAZDÓW

Pojazdy wchodzące w skład drużyny są uaktywniane jednocześnie (jeśli pozostają w odległości dowodzenia do 12 cali). Po uaktywnieniu drużyny wskazujesz pojazd, który jako pierwszy wykonuje wszystkie swoje akcje, później następny, itd.

Przed uaktywnieniem następnej drużyny każdy pojazd musi wykonać wszystkie swoje akcje. Drużynom pojazdów nie można Wydawać Rozkazów.

ODLEGŁOŚĆ DOWODZENIA

Aby uaktywnić pojazdy jako drużynę, wszystkie figurki muszą znajdować się w odległości 12 cali od siebie (mierzonej od środka modelu). Jeśli warunek ten nie jest spełniony, to trzeba je uaktywniać oddzielnie.

POJAZDY I AKCJE

Po uaktywnieniu pojazdu może on wykonać swoje akcje (zazwyczaj trzy). Do wyboru są następujące działania:
– RUCH (tylko ruch);
– NAWIĄZANIE WALKI (ruch i atak w jednej akcji);
– ATAK (tylko atak).

W ramach tych trzech działań indywidualni członkowie załogi mogą wykonywać inne akcje, jak np. Użycie Mocy Specjalnej, Zbieranie Oddziałów czy Wykrywanie.

RUCH: kierowca pojazdu wykonuje akcję Ruch, a reszta załogi zajmuje się swoją pracą.

Wehikuł realizujący akcję Ruch może poruszyć się o tyle cali, ile wynosi wartość jego cechy RUCH (biorąc pod uwagę modyfikatory terenu przez który jedzie). Kierowca zajmuje się prowadzeniem wehikułu i nie może atakować (nawet jeśli jest uzbrojony), natomiast pozostali członkowie załogi mogą wykonywać dowolne akcje, wliczając w to atakowanie (patrz Atakowanie z Pojazdu).

Wszelkie akcje wykonywane w pojeździe wykonującym akcję RUCH odbywają się z ujemnym modyfikatorem -4. Nie dotyczy to jednak testu DW kierowcy, jeśli utraci on kontrolę nad pojazdem.

NAWIĄZANIE WALKI: kierowca wykonuje akcję Ruch, a reszta załogi otwiera ogień z posiadanej broni.

Wehikuł realizujący Nawiązanie Walki może się poruszyć o tyle cali, ile wynosi połowa wartości jego cechy RUCH (zaokrąglając w dół). Pojazd Nawiązujący Walkę może wykonać tylko jeden zwrot. Kierowca może wykonać atak za pomocą posiadanej broni. Pozostali członkowie załogi podejmują dowolne działania, wliczając w to atakowanie (patrz dalej „Atakowanie z Pojazdu").

Do testu trafienia kierowcy stosowany jest ujemny modyfikator -4. Pozostali członkowie załogi otrzymują ujemne modyfikatory -2 do wszystkich testów wykonywanych podczas Nawiązywania Walki (nie dotyczy to jednak testu DW kierowcy, jeśli utraci on kontrolę nad pojazdem).

ATAK: Pojazd wykonujący Atak zatrzymuje się. Wszyscy członkowie załogi mogą podejmować dowolne działania, wliczając w to atakowanie (patrz dalej „Atakowanie z Pojazdu").

Do testów załogi dokonywanych na pokładzie Atakującego pojazdu nie stosuje się żadnych modyfikatorów.

INNE ZASADY

KOLEJNOŚĆ WYKONYWANIA AKCJI CZŁONKÓW ZAŁOGI: w dowolnej kolejności. Akcje całej załogi wykonywane są podczas jednej akcji pojazdu.

ZACHOWYWANIE AKCJI NA PÓŹNIEJ: akcje niewykorzystane są tracone.

KIEROWCA: jest to jedyny członek załogi, który może kierować pojazdem. Jeśli kierowca chce zrobić coś innego niż sterować maszyną, pojazd musi wykonać Atak. Jeśli rzut na Tabeli Lokacji Trafień wykaże, że trafiony został kierowca, należy wykonać test Utraty Kontroli. Jeśli w wyniku ataku kierowca zostanie ranny, należy wykonać kolejny test Utraty Kontroli.

POJAZDY Z CZTEREMA I WIĘCEJ LUB DWOMA I MNIEJ AKCJAMI: Załoga wehikułu może w każdej rundzie wykonać tyle akcji, ile jest dostępnych dla danego pojazdu.

POJAZD I AKCJA CZEKANIE: pojazd może wykonać tę Akcję tylko wtedy, jeśli w trakcie ostatniej akcji nie podejmował żadnych działań. Członkowie załogi oczekującego pojazdu mogą (po wykorzystaniu akcji Czekanie) zaatakować lub wykryć przeciwnika, ale muszą wykonać wszystkie swoje akcje równocześnie.

CZŁONKOWIE ZAŁOGI POSIADAJĄCY WIĘCEJ AKCJI OD POJAZDU: w każdym pojeździe ma prawo przebywać tylko jedna taka osoba (zazwyczaj jest nią bohater lub kapitan). Może ona wykonać dodatkowe działanie natychmiast po zakończeniu dowolnej akcji pojazdu (ma prawo do podjęcia dwóch akcji, następujących jedna po drugiej).

RUCH

ZWROTY

Normalny pojazd może wykonać do dwóch zwrotów po 45 stopni w czasie jednej akcji. Pojazdy lekkie mogą wykonać do trzech takich zwrotów, ciężkie tylko jeden. Ponadto obowiązują następujące reguły:
– Pojazd Nawiązujący Walkę może wykonać tylko jeden zwrot.
– Niektóre pojazdy mogą (kosztem jednej akcji) wykonać specjalny zwrot – obrót w miejscu. Owe wehikuły to helikoptery, poduszkowce i pojazdy gąsienicowe.
– Zwrot jest dokonywany zawsze względem środka pojazdu;
– Przed każdym zwrotem pojazd MUSI przemieścić się o przynajmniej jeden cal, nawet jeśli ma to miejsce na początku akcji.

RUCH DO TYŁU

Zdolności tej nie posiadają pojazdy latające (za wyjątkiem helikopterów). Wszystkie wehikuły naziemne mogą poruszać się do tyłu. Prędkość pojazdów poruszających się do tyłu spada wówczas do połowy normalnego Ruchu (zaokrąglając w górę). Zatrzymanie się i zmiana kierunku jazdy (jazda do przodu lub tyłu) trwa całą akcję, podczas której pojazd nie może się poruszyć.

UTRATA KONTROLI

Test Utraty Kontroli to test DW kierowcy. Wykonuje się go w sytuacjach określonych w przepisach szczegółowych.

Kiedy kierowca straci panowanie nad pojazdem, wykonaj rzut k20, a rezultat testu określ w Tabeli Utraty Kontroli. Utrata kontroli następuje natychmiast po wykonaniu nieudanego testu. Nieudany test Utraty Kontroli traktowany jest jak Porażka – pojazd traci wszystkie pozostałe mu jeszcze akcje.

TABELA UTRATY KONTROLI NAD POJAZDEM

Rzut k20	EFEKT
1	pojazd porusza się do przodu o cały Ruch
2-4	obróć pojazd o 45 stopni w prawo, po czym przesuń go o połowę Ruchu do przodu
5-7	obróć pojazd o 45 stopni w lewo, po czym przesuń go o połowę Ruchu do przodu
9-11	obróć pojazd o 45 stopni w prawo, po czym przesuń go o cały Ruch do przodu
12-14	obróć pojazd o 45 stopni w lewo, po czym przesuń go o cały Ruch do przodu
15-17	przesuń pojazd do przodu o cały Ruch, po czym wykona kolejny rzut na tej tabeli, ignorując wynik 15 i więcej.
18	Uszkodzeniu ulega koło, gąsienica lub śmigło. Wykonuj rzuty na tej tabeli (ignorując wyniki 15 lub więcej) do momentu, w którym pojazd rozbije się lub opuści pole bitwy.
19-20	Pojazd natychmiast strzela z jednej losowo określonej broni w najbliższą figurkę znajdującą się w polu ostrzału. Wykonaj kolejny rzut (ignorując wynik 15 lub więcej).

ZDERZENIA

Jeśli pojazd zderzy się z jakąś przeszkodą, zastosuj poniższe przepisy:
– Zderzenie następuje w chwili, gdy pojazd zetknie się z terenem lub przeszkodą, przez którą nie może przejechać. Zazwyczaj jest to jakiś mur lub inny pojazd.
– Jedyny wyjątek od tej zasady ma miejsce, gdy pojazd Ciężki zderzy się z figurką normalnej (lub mniejszej) wielkości lub gdy pojazd Średni lub Lekki zderzy się z modelem małym: w takim przypadku pojazd nie zostaje uszkodzony.
– Uszkodzenia powstałe w czasie zderzenia oblicz według zasad podanych w paragrafie „Przejeżdżanie". Jeśli pojazd zderza się z innym wehikułem, „przejeżdżają" się one nawzajem.
– Podczas zderzenia nie wykonuje się rzutu Lokacji Trafienia – zawsze jest to trafienie w pojazd (wynik 1-12 w Tabeli Lokacji Trafień).

- Sprawdzając uszkodzenia powstałe w czasie zderzenia nie wykonuje się testu Pancerza.
- „Przejechany" pojazd musi wykonać test Utraty Kontroli.
- Niezależnie od wielkości „przejechanego" pojazdu, nie może on „skryć się" pod poduszkowcem.

MODELE LATAJĄCE

Modele latające mogą znajdować się na dwóch wysokościach: na ZIEMI lub w POWIETRZU (na wysokości 10 cali).

Poduszkowce unoszą się na wysokości jednego cala (zasada ta ma zastosowanie TYLKO w razie ich zniszczenia – patrz **ZESTRZELENIE MODELU LATAJĄCEGO**).

PORUSZANIE MODELI LATAJĄCYCH

Pojazdy latające poruszają się jak normalne wehikuły. Od zasady tej stosuje się następujące zasady:
- Helikoptery (kosztem jednej akcji) mogą wykonać zwrot w miejscu o 360 stopni (maksimum).
- zwykłe pojazdy latające zawsze muszą wykonywać ruchy o co najmniej połowę Ruchu (zaokrąglenie w dół). Wehikuły tego rodzaju muszą poruszyć się w każdej akcji (chyba, że znajdują się na ziemi); oznacza to, że mogą wykonywać tylko Ruch i Nawiązanie Walki.

LĄDOWANIE

Lądowanie odbywa się z chwilą deklaracji przeciwnikowi tego działania. Model znajdujący się na ziemi jest uważany za nieruchomy aż do momentu wystartowania pojazdu. Stosowane są następujące reguły:
- Pojazd musi znajdować się na ziemi, jeśli gracz chce go Zebrać.
- Pojazd znajdujący się na ziemi nie może Atakować.
- Pojazd znajdujący się na ziemi można atakować wręcz.

ATAKI POJAZDÓW LATAJĄCYCH LUB ATAKI SKIEROWANE PRZECIWKO NIM

Jeżeli przepisy szczegółowe nie określają tego inaczej, żaden pojazd latający nie może zaatakować celu znajdującego się w odległości mniejszej niż 10 cali od niego samego. Zasada ta nie dotyczy celów latających. Atak skierowany przeciwko pojazdowi latającemu wykonywany jest z ujemnym modyfikatorem -4 (nie dotyczy to helikopterów). Pojazdy latające nie mogę się zderzać w powietrzu. Broń posiadająca zasięg maksymalny 10 lub mniej cali nigdy nie może uszkodzić pojazdu latającego znajdującego się w powietrzu (z wyjątkiem poduszkowców). Zasada ta dotyczy także strzelb i miotaczy ognia, których wzorniki strzału są krótsze niż 10 cali.

ATAKI POJAZDÓW

Atak pojazdu w „walce wręcz" nazywany jest „przejechaniem". Kierowca lub inny członek załogi znajdujący się w POJEŹDZIE OTWARTYM (tylko) może wykonać atak wręcz – patrz „ Atak w ruchu".

ATAK W RUCHU

Kiedy pojazd przemieszcza się obok figurki wroga, a jego kierowca lub inny członek załogi chce zaatakować ją wręcz bronią przeznaczoną do takiej walki, tego rodzaju działanie nazywamy to Atakiem w Ruchu.

Atak tego typu można podjąć w sytuacji, kiedy pojazd wykonuje akcję Nawiązanie Walki i przejeżdża w odległości do 1 cala od modelu wroga. Najpierw wykonywany jest ruch, dopiero potem określa się rezultat ataku.

Istota będąca celem ataku może uskoczyć, jeśli uda się jej wykonać test DW: w takim przypadku Atak w Ruchu jest nieudany. Nieudany test DW oznacza, że wykonywany jest normalny test walki wręcz (WW atakującego). Celny atak zadaje ofierze obrażenia zwiększone o +4. Stosuje się następujące zasady:
- W trakcie Ataku w Ruchu nie można wykorzystywać broni drugorzędnej, a cel nie może wykonać parowania.
- W trakcie Ataku w Ruchu nie można wykonać działań przeciwko modelowi Ukrytemu – najpierw trzeba go wykryć.
- Jeśli Atakujesz w Ruchu model Czekający, patrz „Kontraatakowanie przejeżdżającego pojazdu".
- Kiedy pojazd Atakujący w Ruchu „przejedzie" model Ukryty, figurka ta może wykonać normalny, darmowy atak.

STRZELANIE

Strzał z broni zamontowanej na pojeździe wymaga wykonania normalnego testu BS strzelca. Pole ostrzału broni podane jest w opisach pojazdów.

PRZEJEŻDŻANIE

Po prostu przesuń pojazd przez figurkę reprezentującą wrogiego żołnierza – nie trzeba wykonywać testu trafienia. Ofiara ataku może uskoczyć, jeśli uda się jej wykonać test DW. Po udanym teście postaw figurkę obok trasy przejazdu pojazdu. Podczas akcji Nawiązanie Walki lub Ruch pojazd może przejechać dowolną liczbę przeciwników. Żaden model, niezależnie od wielkości, nie może schować się pod poduszkowiec.

Pojazdy Lekkie nie mogą przejechać modeli bardzo dużych – „zetknięcie" Nekropełzacza z Biogigantem to zderzenie, a nie przejechanie.

Przejeżdżany model może – zamiast próby uskoczenia – zdecydować się na zaatakowanie pojazdu (patrz „Szturmowanie pojazdów"). W takim przypadku do testu jego DW stosowany jest ujemny modyfikator -8.

PRZEJEŻDŻANIE MODELI UKRYTYCH I/LUB CZEKAJĄCYCH: model Ukryty lub Czekający otrzymuje dodatni modyfikator +4 do testu DW w trakcie wykonywania uskoku. Efekt ten jest kumulatywny – model Ukryty i Czekający otrzymuje modyfikator +8. Przejechany model traci status modelu Ukrytego lub Czekającego.

OBRAŻENIA ZADANE W WYNIKU PRZEJECHANIA

Pojazd lekki	**16(x2)**
Pojazd średni	**16(x3)**
Pojazd ciężki	**16(x4)**

„PRZEJECHANIE" INNEGO POJAZDU

Patrz „Zderzenia".

OSTRZAŁ

Niektóre pojazdy latające mogą – przy użyciu wzornika „Ostrzału" – wykonywać atak specjalnego rodzaju. Stosuje się tu następujące zasady:
- Aby móc ostrzelać wroga, pojazd musi wykonywać akcję Nawiązanie Walki – nie wolno mu zakręcać.
- Wzornik ostrzału umieszczany jest na osi pojazdu, nie dalej niż wynosi maksymalny zasięg broni i nie bliżej niż wysokość pojazdu.
- Wykonaj jeden test trafienia, wykorzystując BS figurki obsługującej broń. Nie zapomnij o ujemnym modyfikatorze -4, przyznanym ze względu na Nawiązywanie Walki.
- Niecelny ostrzał ulega rozrzutowi, określanemu przy pomocy poniższej tabeli.

K20	ROZRZUT
1-5	Wzornik Ostrzału jest przemieszczany o dwa cale za i na lewo od środka wzornika.
6-10	Wzornik Ostrzału jest przemieszczany o dwa cale za i na prawo od środka wzornika.
11-15	Wzornik Ostrzału jest przemieszczany o dwa cale w przód i na prawo od środka wzornika.
16-20	Wzornik Ostrzału jest przemieszczany o dwa cale w przód i na lewo od środka wzornika.

Wszystkie modele znajdujące się pod wzornikiem Ostrzału otrzymują obrażenia. Jeśli broń, z której strzelano, posiada modyfikator obrażeń, to w tym wypadku nie uwzględnia się go.

ATAKOWANIE POJAZDU

Po trafieniu pojazdu ATAKUJĄCY wykonuje rzut Lokacji Trafienia. Następnie wykonywany jest test pancerza i wprowadzane są w życie skutki trafienia, uzależnione od wyniki rzutu w Tabeli Lokacji Trafień.

ATAKOWANIE POJAZDÓW W WALCE WRĘCZ

- Atakujący może wybrać rażoną lokację.
- Celem ataku nie może być załoga pojazdu zamkniętego – patrz „Szturmowanie pojazdów".
- Siła modelu atakującego pojazd w walce wręcz jest zmniejszana o 5 punktów. Jeśli S atakującego spadnie poniżej 0, otrzymany rezultat odejmuje się od OB broni.
- W walce wręcz nie można zaatakować pojazdu latającego, który znajduje się w powietrzu (zasada ta nie dotyczy poduszkowców).
- Pojazdy nie mogą parować. Członkowie załogi mogą parować skierowane przeciwko nim ataki w walce wręcz (chyba, że pojazd się porusza). Ponadto nie można parować ciosów wymierzonych w wehikuł.

ZASADY DODATKOWE

BROŃ STRZELAJĄCA SERIAMI I POJAZDY: dla każdej serii wykonuje się oddzielny rzut w Tabeli Lokacji Trafień.

BROŃ OBSZAROWA I POJAZDY OTWARTE: Jeśli strzelasz z takiej broni w pojazd otwarty i TRAFISZ, wykonaj test Lokacji Trafienia. Jeśli trafisz w załogę, określ obrażenia – w takiej sytuacji nie dzieje się nic więcej.

Jeśli trafisz coś innego niż w załogę, najpierw określ uszkodzenia zadane danej lokacji, a następnie wykonaj kolejny atak przeciw załodze.

Strzelby i miotacze ognia nie mogą uszkodzić pojazdów, ale mogą zranić lub zabić członków załogi.

BROŃ OBSZAROWA I POJAZDY ZAMKNIĘTE: Broń tego typu nie działa w jakiś szczególny sposób na pojazdy zamknięte. Wzornik umieszczany jest pośrodku pojazdu (by sprawdzić, czy nie obejmuje swym zasięgiem modeli stojących w pobliżu pojazdu).

- Sprawdzając uszkodzenia powstałe w czasie zderzenia nie wykonuje się testu Pancerza.
- „Przejechany" pojazd musi wykonać test Utraty Kontroli.
- Niezależnie od wielkości „przejechanego" pojazdu, nie może on „skryć się" pod poduszkowcem.

MODELE LATAJĄCE

Modele latające mogą znajdować się na dwóch wysokościach: na ZIEMI lub w POWIETRZU (na wysokości 10 cali).

Poduszkowce unoszą się na wysokości jednego cala (zasada ta ma zastosowanie TYLKO w razie ich zniszczenia – patrz **ZESTRZELENIE MODELU LATAJĄCEGO**).

PORUSZANIE MODELI LATAJĄCYCH

Pojazdy latające poruszają się jak normalne wehikuły. Od zasady tej stosuje się następujące zasady:
- Helikoptery (kosztem jednej akcji) mogą wykonać zwrot w miejscu o 360 stopni (maksimum).
- zwykłe pojazdy latające zawsze muszą wykonywać ruchy o co najmniej połowę Ruchu (zaokrąglenie w dół). Wehikuły tego rodzaju muszą poruszyć się w każdej akcji (chyba, że znajdują się na ziemi); oznacza to, że mogą wykonywać tylko Ruch i Nawiązanie Walki.

LĄDOWANIE

Lądowanie odbywa się z chwilą deklaracji przeciwnikowi tego działania. Model znajdujący się na ziemi jest uważany za nieruchomy aż do momentu wystartowania pojazdu. Stosowane są następujące reguły:
- Pojazd musi znajdować się na ziemi, jeśli gracz chce go Zebrać.
- Pojazd znajdujący się na ziemi nie może Atakować.
- Pojazd znajdujący się na ziemi można atakować wręcz.

ATAKI POJAZDÓW LATAJĄCYCH LUB ATAKI SKIEROWANE PRZECIWKO NIM

Jeżeli przepisy szczegółowe nie określają tego inaczej, żaden pojazd latający nie może zaatakować celu znajdującego się w odległości mniejszej niż 10 cali od niego samego. Zasada ta nie dotyczy celów latających. Atak skierowany przeciwko pojazdowi latającemu wykonywany jest z ujemnym modyfikatorem -4 (nie dotyczy to helikopterów). Pojazdy latające nie mogę się zderzać w powietrzu. Broń posiadająca zasięg maksymalny 10 lub mniej cali nigdy nie może uszkodzić pojazdu latającego znajdującego się w powietrzu (z wyjątkiem poduszkowców). Zasada ta dotyczy także strzelb i miotaczy ognia, których wzorniki strzału są krótsze niż 10 cali.

ATAKI POJAZDÓW

Atak pojazdu w „walce wręcz" nazywany jest „przejechaniem". Kierowca lub inny członek załogi znajdujący się w POJEŹDZIE OTWARTYM (tylko) może wykonać atak wręcz – patrz „ Atak w ruchu".

ATAK W RUCHU

Kiedy pojazd przemieszcza się obok figurki wroga, a jego kierowca lub inny członek załogi chce zaatakować ją wręcz bronią przeznaczoną do takiej walki, tego rodzaju działanie nazywamy to Atakiem w Ruchu.

Atak tego typu można podjąć w sytuacji, kiedy pojazd wykonuje akcję Nawiązanie Walki i przejeżdża w odległości do 1 cala od modelu wroga. Najpierw wykonywany jest ruch, dopiero potem określa się rezultat ataku.

Istota będąca celem ataku może uskoczyć, jeśli uda się jej wykonać test DW: w takim przypadku Atak w Ruchu jest nieudany. Nieudany test DW oznacza, że wykonywany jest normalny test walki wręcz (WW atakującego). Celny atak zadaje ofierze obrażenia zwiększone o +4. Stosuje się następujące zasady:
- W trakcie Ataku w Ruchu nie można wykorzystywać broni drugorzędnej, a cel nie może wykonać parowania.
- W trakcie Ataku w Ruchu nie można wykonać działań przeciwko modelowi Ukrytemu – najpierw trzeba go wykryć.
- Jeśli Atakujesz w Ruchu model Czekający, patrz „Kontraatakowanie przejeżdżającego pojazdu".
- Kiedy pojazd Atakujący w Ruchu „przejedzie" model Ukryty, figurka ta może wykonać normalny, darmowy atak.

STRZELANIE

Strzał z broni zamontowanej na pojeździe wymaga wykonania normalnego testu BS strzelca. Pole ostrzału broni podane jest w opisach pojazdów.

PRZEJEŻDŻANIE

Po prostu przesuń pojazd przez figurkę reprezentującą wrogiego żołnierza – nie trzeba wykonywać testu trafienia. Ofiara ataku może uskoczyć, jeśli uda się jej wykonać test DW. Po udanym teście postaw figurkę obok trasy przejazdu pojazdu. Podczas akcji Nawiązanie Walki lub Ruch pojazd może przejechać dowolną liczbę przeciwników. Żaden model, niezależnie od wielkości, nie może schować się pod poduszkowiec.

Pojazdy Lekkie nie mogą przejechać modeli bardzo dużych – „zetknięcie" Nekropełzacza z Biogigantem to zderzenie, a nie przejechanie.

Przejeżdżany model może – zamiast próby uskoczenia – zdecydować się na zaatakowanie pojazdu (patrz „Szturmowanie pojazdów"). W takim przypadku do testu jego DW stosowany jest ujemny modyfikator -8.

PRZEJEŻDŻANIE MODELI UKRYTYCH I/LUB CZEKAJĄCYCH: model Ukryty lub Czekający otrzymuje dodatni modyfikator +4 do testu DW w trakcie wykonywania uskoku. Efekt ten jest kumulatywny – model Ukryty i Czekający otrzymuje modyfikator +8. Przejechany model traci status modelu Ukrytego lub Czekającego.

OBRAŻENIA ZADANE W WYNIKU PRZEJECHANIA

Pojazd lekki	**16(x2)**
Pojazd średni	**16(x3)**
Pojazd ciężki	**16(x4)**

„PRZEJECHANIE" INNEGO POJAZDU

Patrz „Zderzenia".

OSTRZAŁ

Niektóre pojazdy latające mogą – przy użyciu wzornika „Ostrzału" – wykonywać atak specjalnego rodzaju. Stosuje się tu następujące zasady:
- Aby móc ostrzelać wroga, pojazd musi wykonywać akcję Nawiązanie Walki – nie wolno mu zakręcać.
- Wzornik ostrzału umieszczany jest na osi pojazdu, nie dalej niż wynosi maksymalny zasięg broni i nie bliżej niż wysokość pojazdu.
- Wykonaj jeden test trafienia, wykorzystując BS figurki obsługującej broń. Nie zapomnij o ujemnym modyfikatorze -4, przyznanym ze względu na Nawiązywanie Walki.
- Niecelny ostrzał ulega rozrzutowi, określanemu przy pomocy poniższej tabeli.

K20	ROZRZUT
1-5	Wzornik Ostrzału jest przemieszczany o dwa cale za i na lewo od środka wzornika.
6-10	Wzornik Ostrzału jest przemieszczany o dwa cale za i na prawo od środka wzornika.
11-15	Wzornik Ostrzału jest przemieszczany o dwa cale w przód i na prawo od środka wzornika.
16-20	Wzornik Ostrzału jest przemieszczany o dwa cale w przód i na lewo od środka wzornika.

Wszystkie modele znajdujące się pod wzornikiem Ostrzału otrzymują obrażenia. Jeśli broń, z której strzelano, posiada modyfikator obrażeń, to w tym wypadku nie uwzględnia się go.

ATAKOWANIE POJAZDU

Po trafieniu pojazdu ATAKUJĄCY wykonuje rzut Lokacji Trafienia. Następnie wykonywany jest test pancerza i wprowadzane są w życie skutki trafienia, uzależnione od wyniki rzutu w Tabeli Lokacji Trafień.

ATAKOWANIE POJAZDÓW W WALCE WRĘCZ

- Atakujący może wybrać rażoną lokację.
- Celem ataku nie może być załoga pojazdu zamkniętego – patrz „Szturmowanie pojazdów".
- Siła modelu atakującego pojazd w walce wręcz jest zmniejszana o 5 punktów. Jeśli S atakującego spadnie poniżej 0, otrzymany rezultat odejmuje się od OB broni.
- W walce wręcz nie można zaatakować pojazdu latającego, który znajduje się w powietrzu (zasada ta nie dotyczy poduszkowców).
- Pojazdy nie mogą parować. Członkowie załogi mogą parować skierowane przeciwko nim ataki w walce wręcz (chyba, że pojazd się porusza). Ponadto nie można parować ciosów wymierzonych w wehikuł.

ZASADY DODATKOWE

BROŃ STRZELAJĄCA SERIAMI I POJAZDY: dla każdej serii wykonuje się oddzielny rzut w Tabeli Lokacji Trafień.

BROŃ OBSZAROWA I POJAZDY OTWARTE: Jeśli strzelasz z takiej broni w pojazd otwarty i TRAFISZ, wykonaj test Lokacji Trafienia. Jeśli trafisz w załogę, określ obrażenia – w takiej sytuacji nie dzieje się nic więcej.

Jeśli trafisz coś innego niż w załogę, najpierw określ uszkodzenia zadane danej lokacji, a następnie wykonaj kolejny atak przeciw załodze.

Strzelby i miotacze ognia nie mogą uszkodzić pojazdów, ale mogą zranić lub zabić członków załogi.

BROŃ OBSZAROWA I POJAZDY ZAMKNIĘTE: Broń tego typu nie działa w jakiś szczególny sposób na pojazdy zamknięte. Wzornik umieszczany jest pośrodku pojazdu (by sprawdzić, czy nie obejmuje swym zasięgiem modeli stojących w pobliżu pojazdu).

Strzelby i miotacze ognia nie mogą uszkodzić pojazdów zamkniętych.

ABSOLUTNY SUKCES I POJAZDY: Absolutny sukces przy strzale w pojazd oznacza, że nie może on wykonać testu pancerza dla pierwszego punktu uszkodzeń. Wykonaj rzut w Tabeli Lokacji Trafień i wprowadź w życie skutki trafienia.

TRAFIENIE KIEROWCY: trafiony kierowca musi wykonać test Utraty Kontroli. Jest on wykonywany zanim obliczy się zadane obrażenia. Jeśli kierowca zostanie ZRANIONY, należy wykonać kolejny tego rodzaju test.

LOKACJA TRAFIENIA

Po trafieniu pojazdu (lecz przed wykonaniem testu pancerza) należy wykonać test Lokacji Trafienia.

TABELA LOKACJI TRAFIENIA

1k20	LOKACJA TRAFIENIA
1-14	korpus
15-16	silnik/opony/gąsienice
17-18	SI/załoga
19	broń
20	zasobnik amunicyjny/ zbiornik paliwa

* model uzbrojony w karabin snajperski i Celujący może wybrać określoną lokację pojazdu, ale traci w takim wypadku dodatni modyfikator +4 do OB i BS.

KORPUS: wykonuje się test P pojazdu. Jeśli jest on nieudany, model traci 1 punkt ŻW.

SILNIK/OPONY/GĄSIENICE: wykonuje się test P pojazdu. Jeśli jest on udany, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku pojazd traci 1 punkt ŻW. Ponadto istnieje 50% szans, że trafiony obiekt zostanie zniszczony. Mają tu zastosowanie następujące reguły:
- Jeśli pojazd został uszkodzony, a wynik testu pancerza był liczbą parzystą, pojazd zostaje unieruchomiony do końca gry (nie traci dodatkowego punktu ŻW).
- Jeśli pojazd został uszkodzony, a wynik testu pancerza był liczbą nieparzystą, pojazd pozostaje sprawny (nie traci dodatkowego punktu ŻW).

SI/ZAŁOGA:

Pojazd otwarty – wylosuj który z członków załogi zostanie trafiony, po czym określ obrażenia w normalny sposób.

Broń pojazdu. Ponadto stosuje się następujące zasady:
- Jeśli pojazd został uszkodzony, a wynik testu pancerza był liczbą parzystą, zostaje zniszczona określona losowo broń (pojazd nie traci dodatkowego punktu ŻW).
- Jeśli pojazd został uszkodzony, a wynik testu pancerza był liczbą nieparzystą, nie dzieje się nic więcej.

ZASOBNIK AMUNICYJNY/ZBIORNIK PALIWA: wykonuje się test P pojazdu. Jeśli jest on pomyślny, nic więcej się nie dzieje. Jeśli jednak pocisk przebije pancerz, pojazd traci 1 punkt ŻW, a dodatkowo istnieje 50% szans na to, że wehikuł wybuchnie. Ponadto stosuje się następujące zasady:
- Jeśli pojazd został uszkodzony, a wynik testu pancerza był liczbą parzystą, wehikuł wybucha (patrz „Wybuchy pojazdów").
- jeśli pojazd został uszkodzony, a wynik testu pancerza był liczbą nieparzystą, nie dzieje się nic więcej.

POJAZD, KTÓREGO ŻW SPADA DO 0

Jeśli ŻW pojazdu naziemnego spada do 0, natychmiast należy wykonać rzut k20. Wynik 10 lub mniej oznacza, że należy wykonać test Utraty Kontroli (zignoruj wynik 19 i więcej). Cała załoga ginie na miejscu, a po wprowadzeniu w życie rezultatów rzutu na Tabeli Utraty Kontroli pojazd zatrzymuje się. Teraz powinieneś sprawdzić, czy wehikuł wybucha (wynik 10 lub mniej przy rzucie 1k20). Jeśli tak się stanie, patrz „Wybuchy pojazdów".

Pojazdy, które nie wybuchły, pozostają na stole i są uważane za osłonę.

Pojazdy latające, których ŻW spada do 0, rozbijają się – patrz „Zestrzelenie pojazdu latającego".

SZTURMOWANIE POJAZDÓW

WSKAKIWANIE I ZESKAKIWANIE Z PORUSZAJĄCYCH SIĘ POJAZDÓW: Żeby tego dokonać, model musi dotykać swoją podstawką podstawki pojazdu. Wykonywany jest test DW. Udany rezultat oznacza, że model wskoczył na pojazd, w przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.

opisany wcześniej test DW. Niepomyślny wynik oznacza, że model spada na ziemię. Jeśli test jest udany, właz zostaje otwarty.

OTWARCIE WŁAZU: jeśli pojazd jest zamknięty, to dla skutecznego zaatakowania załogi trzeba najpierw otworzyć właz. Wymaga to wykonania rzutu, którego wynik musi być niższy od wartości DW modelu próbującego dokonać ataku.

ATAKOWANIE ZAŁOGI BRONIĄ DO WALKI WRĘCZ: model musi wydać akcję i wyrzucić na k20 tyle samo lub mniej, ile wynosi jego NIEMODYFIKOWANA WW. Nie stosuje się żadnych modyfikatorów, nie wykonuje się parowania. Udany test oznacza, że ginie jeden z członków załogi. Niepomyślny wynik oznacza utratę akcji. Porażka to strata wszystkich pozostałych akcji.

Walcząc w pojeździe nie można dokonywać zamaszystych cięć.

ATAKOWANIE ZAŁOGI BRONIĄ PALNĄ: jak wyżej, wykorzystuje się BS.

ATAKOWANIE ZAŁOGI BRONIĄ OBSZAROWĄ: atakujący wydaje akcję i rzuca 1k20. Jeśli wynik jest inny niż 20 (co jest Porażką), to ginie cała załoga. Przy parzystym wyniku rzutu ginie również atakujący.

ZASADY DODATKOWE

Niektóre pojazdy są SI. Stosuję się stosunku do nich następujące zasady dodatkowe:
- Nie można szturmować tego rodzaju pojazdów.
- Tego rodzaju pojazdy nie uciekają ani nie ulegają panice.

KONTRAATAKOWANIE PRZEJEŻDŻAJĄCEGO POJAZDU: Czekający model, który znajduje się w odległości do 1 cala od przejeżdżającego pojazdu, może zaatakować go w walce wręcz, nawet jeśli pojazd zatrzyma się poza jego zasięgiem.

WYBUCHY POJAZDÓW: na wybuchającym pojeździe umieszcza się wzornik wybuchów. Każdy model znajdujący się pod wzornikiem otrzymuje następujące obrażenia:

pojazd lekki	**16(x3)**
pojazd średni	**16(x4)**
pojazd ciężki	**16(x4)**

Ponadto eksplozja ciężkiego pojazdu razi wszystkie modele znajdujące się w promieniu sześciu cali od jego środka z mocą OB 16. Mo-

pancerza był liczbą parzystą, określ losowo, który z członków załogi został trafiony; w normalny sposób określ rezultat trafienia.
- Jeśli pojazd został uszkodzony, a wynik testu pancerza był liczbą nieparzystą, nie dzieje się nic więcej.
- Jeśli pojazd jest SI i trafiono odpowiednią lokację (pancerz został przebity, a wynik tego testu jest liczbą parzystą), wehikuł jest na stałe wyłączony z gry i przez resztę rozgrywki nie może podejmować żadnych działań (nie wybucha).

BROŃ: wykonuje się test P pojazdu. Jeśli jest pomyślny, nie dzieje się nic szczególnego. Jeśli jednak pocisk przebije pancerz, pojazd traci 1 punkt ŻW, a dodatkowo istnieje 50% szans, że zostanie zniszczona jedna, losowo określona

ląduje cało, w przeciwnym razie traci jeden punkt ŻW (nie bierze się pod uwagę pancerza). Efektem absolutnego sukcesu jest możliwość natychmiastowego wykonania dodatkowej akcji Ruch. Porażka oznacza, że model dostaje się pod pojazd i ginie.

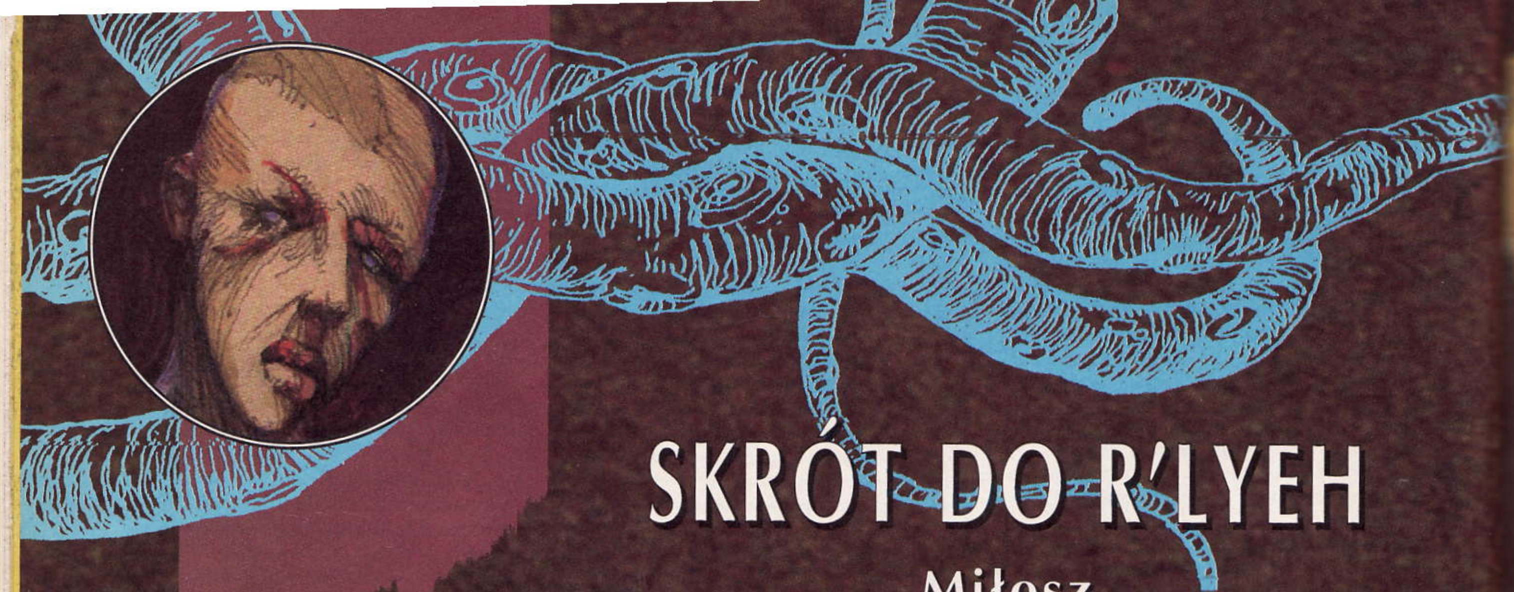
PORUSZANIE SIĘ PO POJEŹDZIE: w przypadku pojazdów średnich i ciężkich, aby dostać się do miejsca, skąd można wedrzeć się do pojazdu, figurka musi się poruszyć. Nie robi tego na pojeździe lekkim.

POJAZD ZAMKNIĘTY: Aby otworzyć właz, figurka musi wykonać jedną akcję Ruch. Jeśli model porusza się na pojeździe lub też stoi na nim, gdy TEN wykonuje akcję Ruch lub Nawiązanie Walki, figurka musi ponownie wykonać

jące zasady:
- Pojazdy wchodzące w skład drużyny wykonują testy paniki i ucieczki indywidualnie.
- Pojazd w którym znajduje się model pojedynczy nigdy nie wykonuje testów paniki i ucieczki

ZESTRZELENIE POJAZDU LATAJĄCEGO: jeśli pojazd latający zostanie zniszczony, odnieś się do wyniku „18" z Tabeli Utraty Kontroli. Wraz z każdym przebytym calem odległości, pojazd taki automatycznie traci jeden cal wysokości. Model, który spadnie na ziemię lub rozbije się o jakąś wysoką przeszkodę, wybucha.

DANE POSZCZEGÓLNYCH POJAZDÓW ZOSTANĄ OPUBLIKOWANE W KOLEJNYM NUMERZE MAGII I MIECZA



SKRÓT DO R'LYEH

Miłosz

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Cześć!

Rubryczka nieźle mi się rozwlekła i na chłopski rozum trzeba by zmienić jej nazwę, bo ile czasu można iść takim „Skrótem..."

To żart, oczywiście. Żadnych zmian tytułu nie przewiduję i rad jestem, że cykl moich artykułów podoba się Wam, a zwłaszcza, że czytają je i Ci, którzy w „Cthulhu" nie grają i też sobie coś z tego, co tu smaruję, zakąszą (może wreszcie zaczną grać!). O czym dzisiaj? Proponuję „krótki" tekst (chyba rozrośnie mi się na dwa miesiące) o rekwizytach, świeżutką zapowiedź nowego dodatku przygotowywanego przez MAGa (odtajnione po raz pierwszy!), ale przede wszystkim powiem dość wybiórczo o wyborach, które czas wreszcie podsumować (niech żałują Ci, co nie głosowali, bo mamy gitowe nagrody).

MNIEJSZE ZŁO

Przeryłem się wreszcie przez listy i oto mamy zwycięzców wyborów. Powiem szczerze, iż z punktu widzenia ogólnie przyjętych zasad nie wygrałby nikt. A to dlatego, że nikt nie zdobył zdecydowanej większości głosów. Zdania są bardzo podzielone. Niemniej jednak postanowiłem policzyć głosy – oto piątka Najlepszych:

Stołek prezydencki (a raczej – w tym przypadku – tron) zagarnął... Król w Żółci!!! Fiu, fiu! – jak zwykł mawiać wróbelek Ćwirek. Dalej kolejno: Y'golonac, Nyarlathotep, Hypnos i Gugi. Zainteresowanym zdradzę, że Cthulhu wypadł mizerniutko.

Wybobrowałem też oczywiście parę listów, żeby zbędne nagrody nie zawalały redakcji. I oto nowy dodatek – „Xięgę Bestyj"– wysyłamy do Krzysztofa Gryca, który głosował na Króla („Sztuka albo zdrowie – wybór należy do Ciebie!"). „Xięgę..." i pierwszy numer czasopisma grozy (literackiej) „KRUK" – dostanie w nagrodę Mariusz Lesiuk („Głosujcie na Y'golonaca – ten to dopiero ma łeb na karku!!!"). Natomiast ostatnią „Xięgę Bestyj" dostanie ode mnie Krzychu Fabjański z Łodzi za bardzo fajny, obszerny list (sorry za wpadkę z „Miłośnikiem Lovecrafta").

Na razie wystarczy działalności charytatywnej. Następny konkurs w przyszłym miesiącu – dziś zdradzę tylko, że będzie dotyczył wiedzy o Mitologii, a odpowiedzi często będziecie musieli szukać poza podstawką i w książkach zupełnie nie związanych z Mitami.

...I ZASMAŻKA

Znany jestem w redakcji z powodu swojego wiecznego niezadowolenia (*ty, Miłosz, to jednak jesteś delikatny – przyp. rednacza*). Muszę jednak przyznać, że jeśli chodzi o ZC, to wydawane w Polsce dodatki do systemu trafiają w sedno rynkowego zapotrzebowania. Nowa kampania „Serce grozy" okaże się być, jak sądzę, kolejnym na to dowodem.

Nie będę się wypowiadał na temat treści bo wiem, że „Skrót..." czytają także gracze, ale pozwolę sobie zwrócić uwagę na jedną z wielu zalet tej kampanii – plastyczność fabuły. Kiedy wpadło mi do rąk „gołe" tłumaczenie, w pierwszym momencie oniemiałem ze zgrozy: setki współczynników, czary, dziesiątki potworów. – Co za jatka! – pomyślałem. Ale oto czytając dalej, pochłonięty (fenomenalną zresztą) fabułą, doszedłem do takiej oto konkluzji: jeśli ktoś lubi rozwalać mięcho po ścianach (czego ja w CTHULHU nienawidzę), to może spokojnie poprowadzić przygodę prosto z książki. A jeśli nie trawisz takich klimatów, to spokojnie wytniesz fragmenty rzeźni i przygoda... wciąż działa! Szczerze polecam. Milutko się gra, atmosfera Montrealu (bo tam się toczy akcja) bombowa. Brawa dla MAGa za „jeszcze ciepły" dodatek – oryginał ledwie parę miesięcy temu opuścił drukarnię Chaosium.

Uff! Zamykam ten kuferek z drobiazgami i nareszcie wracamy do dalszego ciągu naszych rozważań. Pogadajmy o rekwizytach.

„SIEKIERA, MOTYKA, PIŁKA, SZKLANKA..."

Co to takiego rekwizyty? Mianem tym określimy to wszystko, co pośrednio wpływa na urealnienie i podniesienie atrakcyjności przygody – począwszy od listów i starych papierów, a na strojach graczy skończywszy.

Po co to? Zacznijmy od teorii.

Świat zewnętrzny, który wydaje się być dla nas jedną, nierozerwalną całością, składa się tak naprawdę z wielu





osobnych elementów: obrazu, dźwięku, smaku, zapachu, itp. Fakt, że wszystko to odbieramy jako jedność, zawdzięczamy naszym mózgom. Tak naprawdę to ani oko nie widzi, ani nos nie czuje zapachu, ani język smaku. Organy te, zwane receptorowymi, mają tylko wyjątkową zdolność przetwarzania jednego rodzaju danych (np. obrazu, dźwięku...) na impulsy elektryczne, które wysyłane są potem do odpowiednich części mózgu, gdzie neurony dokonują odpowiedniej interpretacji tych sygnałów. Dopiero w naszej głowie powstaje złudzenie „jedności pięknego świata". Co ciekawe, duża część informacji docierających do mózgu jest zakodowana fałszywie i musi on dokonać ich korekty (jeśli np. chcecie się przekonać, jak bardzo oszukują Was własne oczy, to zróbcie następujące doświadczenie: dotknijcie palcem, przez powiekę, kącika oka w pobliżu nosa i naciśnijcie. Widzicie gdzie pojawia się czarna plamka? Wcale nie z tej strony, z której dotykacie! Obraz powstający w oku jest odwrócony – dopiero mózg przywraca mu właściwe położenie).

Jak już wspomniałem, zwykle jeden organ przystosowany jest do odbierania bodźca określonego rodzaju, choć czasem organy łączą swoje wysiłki i stąd; na przykład, możemy się mniej więcej zorientować, czy coś jest suche, czy mokre. Człowiek nie ma receptorów wilgoci w skórze, stąd dla mózgu wilgotna powierzchnia = małe tarcie przy dotykaniu + zimno lub ciepło, ew. również odbijanie światła. Nadążacie?

Ponieważ jedynie mózg ma zaszczyt skupiać ośrodki kojarzeniowe naszego organizmu, więc mamy dzięki temu kupę pomysłów do cyberpunka; nie trzeba już montować specjalnych okularów-monitorów, żeby gość mógł polatać sobie w „real 3D" – wszczepia się delikwentowi kabelki (a raczej przekaźniki sygnału) prosto do mózgu i jest 100% zabawy, bo nie można odróżnić już co jest prawdą, a co obrazem wygenerowanym przez komputer. Ciekawą tezę wysunął tu Stanisław Lem. Wyobraźcie sobie, że w świecie realnym montujecie sobie kable do mózgu i włazicie w Rzeczywistość Wirtualną, tam znów generujecie sobie obraz tego, że montujecie sobie kable w mózg i przełazicie w kolejną VR (ang. *Virtual Reality* – Wirtualna Rzeczywistość, chyba wszyscy wiedzą). W tej VR znów montujecie sobie kable... i tak kilka, kilkanaście, kilkaset razy. Ponieważ obraz nie dociera do Was w formie wektorów graficznych, renderingu ani fraktali tylko 100% realnych impulsów elektrycznych (sztucznych ale, identycznych z naturalnymi), więc kiedy zaczniecie je kolejno opuszczać, to NIGDY nie uzyskacie pewności, czy udało się Wam wrócić do „prawdziwej" rzeczywistości. A niech jeszcze program się zablokuje i na którymś poziomie pokaże Wam obraz, kiedy to nie macie już kabli w głowie – pomyślicie: „Nareszcie w domu!" A tu, he, he, jeszcze kawał drogi!

Ale co to ma wspólnego z rekwizytami? Ano ma.

Powyższe przykłady pokazują, że mózg jest bardzo (uwaga: nie piszę – całkowicie) uzależniony od sygnałów, jakie odbiera z receptorów, i ufa im niemal bezgranicznie. Stąd też trzeba rzucić się graczom nie tylko na wyobraźnię i słuch, ale także wzrok, dotyk, a może nawet smak i węch, by osaczyć ich mózg i choć przez krótkie momenty kazać mu funkcjonować w świecie wymyślonej przygody (a ponieważ wszyscy do tego dążymy, stąd rosnąca popularność Dramy i LARPów).

Ponieważ wiem, że lubicie przykłady, więc zamiast wypełniać strony czczym gadaniem – małe *exemplum* na potwierdzenie prawdziwości mych słów, a potem już do roboty.

Prowadziłem wtedy jedną ze swoich pierwszych przygód; łakomy na udane zagrania wsłuchiwałem się w każde słowo graczy i oto nagle słyszę, że sytuacja kiełkuje w przecudowny kwiatuszek. Badacze dostali do ręki zaklejoną kopertę, z przykazaniem żeby „...otwierać ją tylko wtedy, kiedy zajdzie potrzeba. Tylko w ostateczności! Oby nie trzeba było!" Dalej podpis nadawcy. Otóż siedzą ci moi gracze i szepczą: „Otwieraj!", „Ja? Ja nie! Niech on otworzy.", „Ja nie chciałem tego zabierać." i tak dalej. Napięcie rośnie. Myślę sobie: grają jak grają. Aż tu nagle... „Ale chłopaki, przecież my tylko gramy! Przecież to gra! Miłosz dziś rano ślinił pewnie tę kopertę! Tam w środku powinien być podpis: *Miłosz*, a nie *Ktośtam*! He, he. Ja to otwieram".

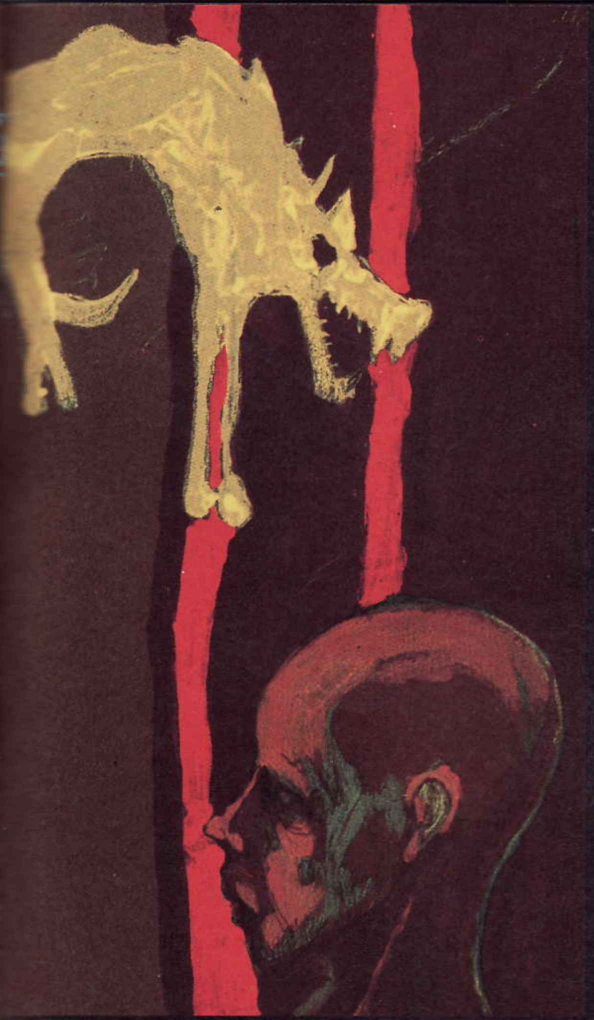
Podobnie można podnieść napięcie w inny sposób: na przykład kiedy jeden z graczy mówi, że wkłada rękę do jakiejś dziury, to każ mu wsunąć dłoń pod stół z Twojej strony blatu, tak żeby pozostali nie widzieli, co się z nią dzieje. Analogicznie, jeśli będą wyciągać coś z zeschniętej dłoni trupa: weź do ręki jakiś przedmiot i każ sobie wyciągnąć rekwizyt – jest z tym cała kupa zabawy!

Napchałem w Was teorii straszenia rekwizytami, czas zatem na praktykę.

Po pierwsze: *image* graczy. Stroje, fryzury, akcentowanie słów. Prowadzę sesje różnej długości i z doświadczenia wiem, że przeciętny gracz nudzi się naśladowaniem obcego akcentu już po siedmiu, ośmiu godzinach sesji. Po to właśnie należy kazać im się przebierać. Gdy gracze są już zmęczeni i zaczynają zapominać np. o klimacie lat dwudziestych, to wystarczy, że podniosą wzrok znad stołu, a widok kumpli i koleżanek w stylowych strojach od razu „każe" im się dostosować. Strój jest batem nad głową gracza i ułatwia mu wczuwanie się w postać. Jeśli więc masz problemy z nakłanianiem graczy do utrzymywania nastroju, każ im się przebierać.

Po drugie: muzyka.

Sesja składa się z dwóch podstawowych elementów, które w całości wypełniają jej czas: luźnego rozwoju wydarzeń i momentów o podniesionym napięciu. Jako podkład dla „wydarzeń luźnych" polecam muzykę filmową. Tu



osobnych elementów: obrazu, dźwięku, smaku, zapachu, itp. Fakt, że wszystko to odbieramy jako jedność, zawdzięczamy naszym mózgom. Tak naprawdę to ani oko nie widzi, ani nos nie czuje zapachu, ani język smaku. Organy te, zwane receptorowymi, mają tylko wyjątkową zdolność przetwarzania jednego rodzaju danych (np. obrazu, dźwięku...) na impulsy elektryczne, które wysyłane są potem do odpowiednich części mózgu, gdzie neurony dokonują odpowiedniej interpretacji tych sygnałów. Dopiero w naszej głowie powstaje złudzenie „jedności pięknego świata". Co ciekawe, duża część informacji docierających do mózgu jest zakodowana fałszywie i musi on dokonać ich korekty (jeśli np. chcecie się przekonać, jak bardzo oszukują Was własne oczy, to zróbcie następujące doświadczenie: dotknijcie palcem, przez powiekę, kącika oka w pobliżu nosa i naciśnijcie. Widzicie gdzie pojawia się czarna plamka? Wcale nie z tej strony, z której dotykacie! Obraz powstający w oku jest odwrócony – dopiero mózg przywraca mu właściwe położenie).

Jak już wspomniałem, zwykle jeden organ przystosowany jest do odbierania bodźca określonego rodzaju, choć czasem organy łączą swoje wysiłki i stąd; na przykład, możemy się mniej więcej zorientować, czy coś jest suche, czy mokre. Człowiek nie ma receptorów wilgoci w skórze, stąd dla mózgu wilgotna powierzchnia = małe tarcie przy dotykaniu + zimno lub ciepło, ew. również odbijanie światła. Nadążacie?

Ponieważ jedynie mózg ma zaszczyt skupiać ośrodki kojarzeniowe naszego organizmu, więc mamy dzięki temu kupę pomysłów do cyberpunka; nie trzeba już montować specjalnych okularów-monitorów, żeby gość mógł polatać sobie w „real 3D" – wszczepia się delikwentowi kabelki (a raczej przekaźniki sygnału) prosto do mózgu i jest 100% zabawy, bo nie można odróżnić już co jest prawdą, a co obrazem wygenerowanym przez komputer. Ciekawą tezę wysunął tu Stanisław Lem. Wyobraźcie sobie, że w świecie realnym montujecie sobie kable do mózgu i włazicie w Rzeczywistość Wirtualną, tam znów generujecie sobie obraz tego, że montujecie sobie kable w mózg i przełazicie w kolejną VR (ang. *Virtual Reality* – Wirtualna Rzeczywistość, chyba wszyscy wiedzą). W tej VR znów montujecie sobie kable... i tak kilka, kilkanaście, kilkaset razy. Ponieważ obraz nie dociera do Was w formie wektorów graficznych, renderingu ani fraktali tylko 100% realnych impulsów elektrycznych (sztucznych ale, identycznych z naturalnymi), więc kiedy zaczniecie je kolejno opuszczać, to NIGDY nie uzyskacie pewności, czy udało się Wam wrócić do „prawdziwej" rzeczywistości. A niech jeszcze program się zablokuje i na którymś poziomie pokaże Wam obraz, kiedy to nie macie już kabli w głowie – pomyślicie: „Nareszcie w domu!" A tu, he, he, jeszcze kawał drogi!

Ale co to ma wspólnego z rekwizytami? Ano ma.

Powyższe przykłady pokazują, że mózg jest bardzo (uwaga: nie piszę – całkowicie) uzależniony od sygnałów, jakie odbiera z receptorów, i ufa im niemal bezgranicznie. Stąd też trzeba rzucić się graczom nie tylko na wyobraźnię i słuch, ale także wzrok, dotyk, a może nawet smak i węch, by osaczyć ich mózg i choć przez krótkie momenty kazać mu funkcjonować w świecie wymyślonej przygody (a ponieważ wszyscy do tego dążymy, stąd rosnąca popularność Dramy i LARPów).

Ponieważ wiem, że lubicie przykłady, więc zamiast wypełniać strony czczym gadaniem – małe *exemplum* na potwierdzenie prawdziwości mych słów, a potem już do roboty.

Prowadziłem wtedy jedną ze swoich pierwszych przygód; łakomy na udane zagrania wsłuchiwałem się w każde słowo graczy i oto nagle słyszę, że sytuacja kiełkuje w przecudowny kwiatuszek. Badacze dostali do ręki zaklejoną kopertę, z przykazaniem żeby „...otwierać ją tylko wtedy, kiedy zajdzie potrzeba. Tylko w ostateczności! Oby nie trzeba było!" Dalej podpis nadawcy. Otóż siedzą ci moi gracze i szepczą: „Otwieraj!", „Ja? Ja nie! Niech on otworzy.", „Ja nie chciałem tego zabierać." i tak dalej. Napięcie rośnie. Myślę sobie: grają jak grają. Aż tu nagle... „Ale chłopaki, przecież my tylko gramy! Przecież to gra! Miłosz dziś rano ślinił pewnie tę kopertę! Tam w środku powinien być podpis: *Miłosz*, a nie *Ktośtam*! He, he. Ja to otwieram".

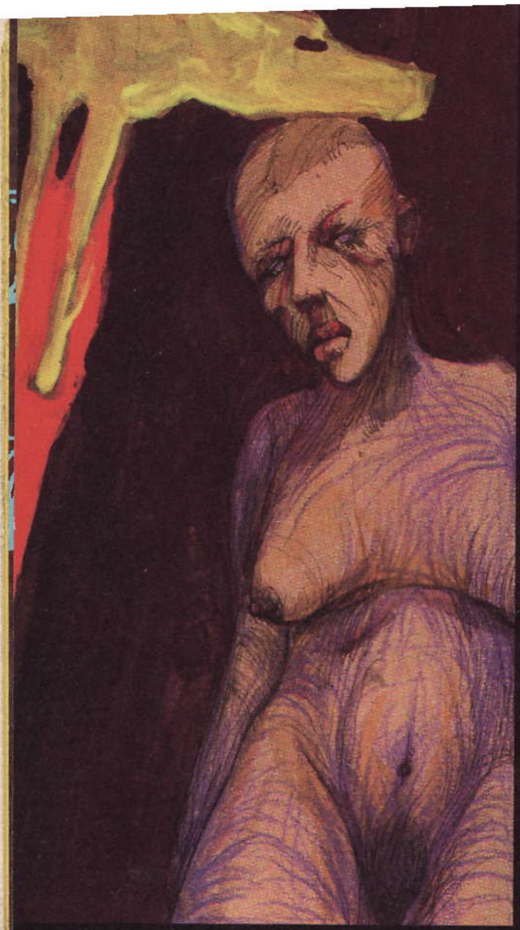
Podobnie można podnieść napięcie w inny sposób: na przykład kiedy jeden z graczy mówi, że wkłada rękę do jakiejś dziury, to każ mu wsunąć dłoń pod stół z Twojej strony blatu, tak żeby pozostali nie widzieli, co się z nią dzieje. Analogicznie, jeśli będą wyciągać coś z zeschniętej dłoni trupa: weź do ręki jakiś przedmiot i każ sobie wyciągnąć rekwizyt – jest z tym cała kupa zabawy!

Napchałem w Was teorii straszenia rekwizytami, czas zatem na praktykę.

Po pierwsze: *image* graczy. Stroje, fryzury, akcentowanie słów. Prowadzę sesje różnej długości i z doświadczenia wiem, że przeciętny gracz nudzi się naśladowaniem obcego akcentu już po siedmiu, ośmiu godzinach sesji. Po to właśnie należy kazać im się przebierać. Gdy gracze są już zmęczeni i zaczynają zapominać np. o klimacie lat dwudziestych, to wystarczy, że podniosą wzrok znad stołu, a widok kumpli i koleżanek w stylowych strojach od razu „każe" im się dostosować. Strój jest batem nad głową gracza i ułatwia mu wczuwanie się w postać. Jeśli więc masz problemy z nakłanianiem graczy do utrzymywania nastroju, każ im się przebierać.

Po drugie: muzyka.

Sesja składa się z dwóch podstawowych elementów, które w całości wypełniają jej czas: luźnego rozwoju wydarzeń i momentów o podniesionym napięciu. Jako podkład dla „wydarzeń luźnych" polecam muzykę filmową. Tu



zaś zasugeruję właścicielom magnetofonów zgrywanie sobie kaset złożonych z kilkunastu melodii, zamiast puszczania firmowego albumu od początku do końca – wiadomo, w filmie są różne nastroje. Właściciele kompaktów są w lepszej sytuacji, mogą sporządzić tzw. playlisty i odtwarzacz pominie nie chciane kawałki.

Co tu polecam? Jeśli mowa o Stanach Zjednoczonych i latach dwudziestych: jazz, Louis Armstrong, muzyka z filmów: „Birdy", „Angel Heart". Dla Polski: „Vabanki".

Z grupą drugą jest już sprawa skomplikowana. Tu dobrana muzyka nie powinna narzucać się uszom – najlepiej więc jeśli jest to jakiś kilkuminutowy kawałek zmiksowany bez końca na kasecie, który beztrosko puszczamy sobie w kółko. A puszczamy oczywiście niezbyt głośno.

Bardzo ciekawe melodyjki znaleźć można na następujących płytach:
- Basic Instinct (*Nagi Instynkt*) – muzyka z filmu;
- Alien, Aliens, Alien 3 – muzyka z filmu;
- Dead can dance – (mój ulubiony album: *Within the realm of a dying sun*);
- Vangelis – polecam „1492 Conquest of Paradise" (film – genialne!) i kilkuminutowy fragment z albumu Heaven & Hell – taki bez melodii, tylko jakieś dziwne dźwięki – (zaczyna się od przeciągnięcia ręką po strunach fortepianu);
- The Fugitive (*Ścigany*) – film;
- Koszmar z ulicy Wiązów – też filmy, jak i reszta poniżej;
- Hellraiser (właśnie słucham tego kompaktu pisząc tekst);
- The Abyss (*Głębia*);
- The Thing (*Rzecz*).

A poza tym wsłuchujcie się w kinach i wyszukujcie ciekawych soundtracków. Pamiętajcie, że nie puszczamy w momencie napięcia (np. kiedy Badacze eksplorują tajemniczy dom) albumu od początku do końca, tylko sporządzamy sobie zmiksowaną jedną melodię o jednolitym charakterze.

Niektóre źródła podają, że można też słuchać kompaktu i przełączać muzykę w miarę zmiany nastroju. Np. puścić spokojną melodię podczas inspekcji opuszczonego domostwa i nagle huknąć innym akordem, gdy pojawia się monstrum. Teoretycznie: bomba! Ale w praktyce trzeba mieć odtwarzacz z pilotem, żeby móc robić to niepostrzeżenie i nie przerywać sesji na dziki galop w kierunku sprzętu, wklepanie cyferek z numerem melodii i powrót.

Świetnie, jeśli Twój sprzęt pozostanie nie dostrzeżony przez całą długość sesji, gdyż elektronika nie pasuje do grozy i niszczy efekt. Pochwalić się kumplom można po sesji, albo lepiej przed (żeby ich nie korciło przez cały czas gry).

UWAGA: Muzyka jest tylko tłem! Jak w filmie. Zauważcie, że w świecie realnym nic nam bez przerwy nie dudni nad głową (chyba że mamy walkmana). Więc tą muzyką trochę naginamy sytuację. Tak więc, kiedy ustawiacie głośność:

a) *muzyka musi być dobrze słyszalna* – żeby gracze nie musieli wytężać uszu i chwytali pełen wachlarz dźwięków, a nie tylko głośniejsze urywki;
b) *muzyka nie może być zbyt głośna* – żeby nie pochłaniała uwagi graczy.

Krótko mówiąc, ma być wyraźnym tłem. Jak osiągnąć tę „idealną głośność"? Puszczasz sobie przed sesją muzykę cicho i powoli pogłaśniasz. Kiedy stwierdzisz, że słychać wyraźnie dźwięki niskie i wysokie, stopujesz.

Po „ostatnie na dziś": stare papiery i pergaminy. Badacze często mają szansę odnaleźć stare pergaminy, karty dziariuszy, notatki, wydarte z ksiąg karty. Jeżeli w tekście jest wiele detali, a kryje on w sobie jakąś tajemnicę (np. wyrazy układają się w jakiś wzór), dobrze jest dać taki list w łapki graczom. Jak zatem przygotować taki podstarzały papier?

PRZEPIS NA „STARY PAPIER"

Składniki: Kartki papieru (najlepiej papier do drukarki) w ilości potrzebnej Strażnikowi, czajnik, woda, kawa, duża micha (najlepiej taka, żeby kartka rozłożona na dnie leżała płasko), pióro wieczne z atramentem, świeczka, stare gazety.

Zestaw nadobowiązkowy: suszarka do włosów, kaloryfer.

Czynności:

1) Wstawiamy pełen czajnik wody na kuchenkę.
2) Kradniemy z kuchni kawę (najlepiej mieloną – porównaj z drugim przepisem – za miesiąc) i szybko z tym do pokoju. Kawa nie jest najtańsza, a jak starzy zobaczą, co z nią robicie, mogą się lekko rozeźlić.
3) Sypiemy 3 – 4 kopiaste łyżeczki kawy do michy i czekamy, aż się woda zagotuje.

Woda się gotuje

4) Po cichu z czajnikiem do pokoju i zamykamy za sobą drzwi. Zaraz będzie niezły smród!
5) Zalewamy wodą kawę w misce i czekamy minutę, aż się zaparzy (ale pachnie, co? – zaraz przylecą starzy). Wody nalewamy tyle, żeby włożyć kartkę i nie za bardzo ją pogiąć.
6) Międlimy kartkę w rękach, jak byśmy chcieli jej użyć w miejscu, „gdzie król udaje się piechotą" i na powrót ją rozkładamy. Powinna być teraz mięciutka i zmechacona.
7) Powoli wkładamy kartkę do michy, tak żeby się nie złożyła.
8) Kartka leżakuje, a my w tym czasie myślimy: trzeba to będzie zaraz jakoś wysuszyć. Można położyć gazety na kaloryfer i niech sobie tam schnie. Ale kto wytrzyma tyle czasu w niepewności? Łapiemy więc gazety i kładziemy na dywan.
9) Galop po suszarkę do włosów.

Jeśli do tej pory starzy Cię jeszcze nie nakryli, możesz mówić o dużym szczęściu!

10) Teraz wyciągamy kartkę. Wygląda niepewnie, a jest jeszcze bardziej niepewna. Trzeba to robić bardzo ostrożnie. Każdy gwałtowniejszy ruch może ją rozerwać.
11) Powoli kładziemy ją na gazety. Teraz uwaga: kilka uwag praktycznych.
   a) Nie przyklepujemy kartki do gazet, bo zaraz się do nich przylepi.
   b) Kartka ułoży się trochę nierówno i woda z kawą spłynie w różne rowki i zagłębienia – nie prostujcie tego – po wysuszeniu wygląda akuratnie.
   c) Suszarkę podczas suszenia trzymamy w takiej odległości, by prąd powietrza nie rozmywał

kropel i zacieków na kartce – jeśli uda Wam się je zasuszyć w ich naturalnym kształcie, wyglądać to będzie bombowo.

d) Jak tylko trochę kartka wyschnie z jednej strony, zaraz przewracamy ją na drugą, żeby się nie przykleiła.

12) Oczywiście suszymy (pamiętaj o punkcie 11.c.)

Utarło się, że rekwizyty na stare kartki trzeba z boków opalić świeczką, żeby wyglądały staro. Wcale tak nie jest! Zależy to od tego, czego dany rekwizyt ma być imitacją. Ogólnie zaś kartki „przypalane" wyglądają tandetnie i straganiarsko.

A jeśli mówimy już o popularnych błędach, to pamiętajcie, że jeśli gracie, dajmy na to, w latach dwudziestych, to kartki z roku 1919 nie będą tak drastycznie pożółkłe! Często Strażnicy sugerują się rokiem 1997 i gotują w kawie wszystkie odnajdywane przez Badaczy listy. Chyba widać bezsens.

Ale wróćmy do kartki. Mamy już suchą, fajową karteczkę.

Jeżeli ma to być to rekwizyt reprezentujący stary dokument, ale przez długi czas utrzymywany we względnej czystości – można już mazać piórem. Ale osobiście proponuję dalsze działania.

13) (Akurat najtrudniejszy element całej przeprawy wyszedł pod trzynastką – powodzenia!) Zapalamy świeczkę i obserwujemy, co się dzieje, kiedy delikatnie zbliżymy do płomienia kartkę płaską stroną: karta nie zapala się, a świeczka zaczyna kopcić, zostawiając czarne kleksy sadzy na papierowej powierzchni. Uwaga, żeby nie zapalić kartki (*i domu!*).

14) Kiedy porobimy już trochę kleksów, rozcieramy je paluchami, które zaraz zrobią się równie czarne. Można przy okazji raz lub dwa razy zmiędlić kartkę.

15) Jeśli nie mamy zamiaru opalać kartki z boków – na tym poprzestajemy. Teraz dopiero można zacząć pisać piórem. (UWAGA: jeśli mamy opalać brzegi kartki nic jeszcze nie piszemy!) Po napisaniu handout gotowy.

16) Jeśli już koniecznie zależy nam na opalaniu kartki z boków (bo jest to np. rękopis ocalały z pożaru biblioteki), robimy to tak: obrywamy brzegi kartki w nierówne wydzieranki. W ten sposób krawędź będzie lekko orzęsiona.

17) Przykładamy płomyk do tych wydzierek i „rzęski" fajnie się zajmują. Wystarczy lekko opalić – wzór zrobiliśmy sami, wcześniej wydzierając, wygląda więc tak, jakby się tak głęboko wypaliło.

18) Dopiero teraz piszemy treść rekwizytu.

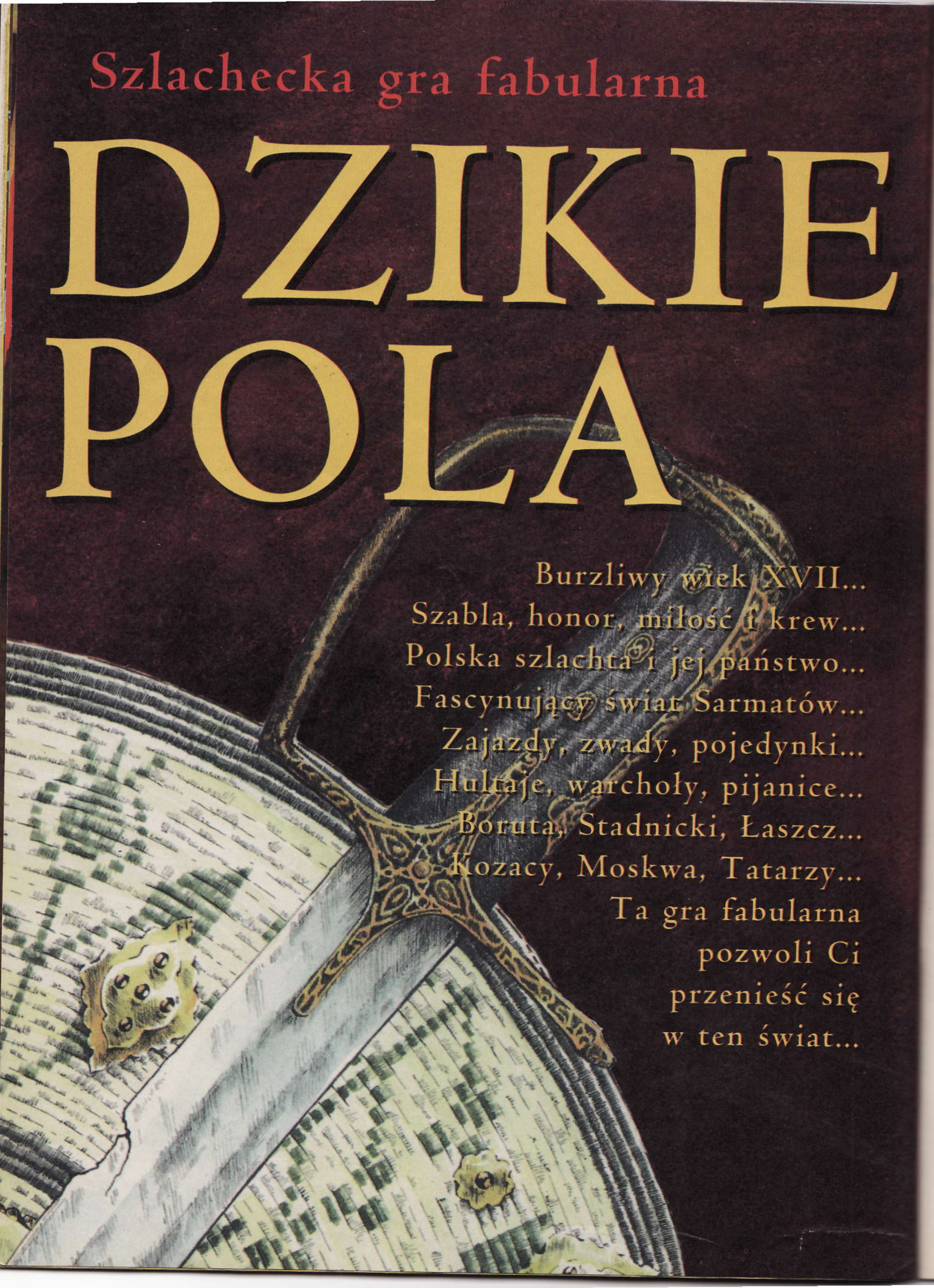
Dlaczego nie piszemy wcześniej? Kartka jest sucha jak pieprz. Nieźle się pali i czasem na moment tracimy nad płomykiem kontrolę. Mógłby się wtedy spalić jakiś ważny fragment tekstu i cała robota od nowa. Teraz zaś, nawet jeśli po punkcie trzynastym zamiast kleksów z sadzy mamy poprzepalane brązowe i czarne plamy na kartce, możemy tak rozmieścić tekst, żeby na miejscu plam znajdowały się wyrazy, których łatwo się domyśleć, mało istotne dla treści – lub na odwrót – ważne – jeśli chcemy utrudnić życie graczom. Mamy pełną kontrolę nad rekwizytem.

Strasznie już przekroczyłem limit znaków na rubrykę. Więc tyle na dziś. Za miesiąc, oprócz tego co zapowiedziałem, ciąg dalszy i inne pomysły na rekwizyty.

Niech Gwiazdy będą w Porządku!

PS. Ostatnia prośba – jeśli bierzecie udział w jakimś konkursie ze „Skrótu...", możecie liczyć na to, że przynajmniej jedną z nagród będzie ostatnio wydane rozszerzenie do ZC. Dlatego albo wstrzymujcie się z jego kupnem do czasu rozwiązania konkursu (jak wygracie, będziecie mieli dwa – po co Wam?), albo piszcie jakiego dodatku Wam brakuje, względnie – jaki chcielibyście wygrać. Da się załatwić.




Szlachecka gra fabularna
DZIKIE POLA
Burzliwy wiek XVII...
Szabla, honor, miłość i krew...
Polska szlachta i jej państwo...
Fascynujący świat Sarmatów...
Zajazdy, zwady, pojedynki...
Hultaje, warchoły, pijanice...
Boruta, Stadnicki, Łaszcz...
Kozacy, Moskwa, Tatarzy...
Ta gra fabularna
pozwoli Ci
przenieść się
w ten świat...

Wszystkich miłośników szeroko rozumianej fantastyki
– literatury i filmu, komiksów i plastyki, gier karcianych i komputerowych, strategicznych i fabularnych –
ZAPRASZAMY NA

I WARSZAWSKI FESTIWAL FANTASTYKI

Impreza odbędzie się w dniach 17-18 maja (sobota-niedziela) w kinie „Grunwald", ul. Niepodległości 141, w godzinach 9.30-19.00.

GOŚCIE HONOROWI IMPREZY

MICHAEL KANDEL – amerykański tłumacz książek Stanisława Lema, pisarz, wydawca.

TERRY PRATCHETT – pisarz angielski, autor bestsellerowego cyklu „Świat Dysku".

ANDRZEJ SAPKOWSKI – najpopularniejszy polski pisarz fantasy, twórca postaci Wiedźmina.

Z gośćmi honorowymi zostaną zorganizowane specjalne spotkania, będzie też czas na zdobycie autografów. Odbędą się konkursy wiedzy o Świecie Dysku, twórczości Lema i postaci Wiedźmina.

PROGRAM FILMOWY

Na sali kinowej cały czas odbywać się będą projekcje filmów. Wyświetlimy kilka fantastycznych przebojów z ostatnich lat (DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI, SĘDZIA DREDD, WODNY ŚWIAT, OSTATNI SMOK, UCIECZKA Z NOWEGO JORKU, MORTAL KOMBAT) oraz dwa starsze filmy dla koneserów kina (AELITA, STALKER).

GRY FABULARNE

Przewidujemy spotkania z wydawcami i autorami gier fabularnych dostępnych w języku polskim. Odbędzie się specjalna prezentacja systemu DZIKIE POLA (stroje szlacheckie mile widziane). Zapraszamy też na spotkanie z wydawnictwem MAG, gdzie dowiecie się wszystkiego o planach wydawniczych tej firmy. Ponadto będziecie mogli wziąć udział w minikonkursach poświęconych poszczególnym systemom.

GRY KARCIANE

Na imprezie odbędą się najprawdopodobniej cztery turnieje gier karcianych, które ukazały się po polsku: DOOM TROOPER, KULT, DARK EDEN, ILLUMINATI. Na zwycięzców czekają atrakcyjne nagrody.

GRY STRATEGICZNE

Miłośnicy WARZONE już teraz powinni przystąpić do kompletowania swych armii: na konwencie spróbujemy rozegrać gigabitwę. Każdy uczestnik zabawy będzie mógł przynieść swoje wojska i włączyć się do zabawy. Odbędzie się spotkanie z przedstawicielem fimry TARGET GAMES. Przygotowujemy efektowne prezentacje systemów WARHAMMER BATTLE i EPIC. Do Polski przyjadą przedstawiciele firmy GAMES WORKSHOP, żeby opowiedzieć o jej najnowszych produktach i dalszych zamierzeniach.

GRY KOMPUTEROWE

Odbędzie się wielki konkurs wiedzy o grach komputerowych zorganizowany przez redakcję pisma „Secret Service", spotkanie z redakcją tego pisma oraz z polskimi twórcami gier komputerowych. Najprawdopodobniej będzie działać sklep oraz kilka stanowisk do gier.

PISARZE

Planujemy liczne spotkania poświęcone literaturze fantastycznej. Na konwencie pojawi się większość polskich pisarzy, których książki możecie znaleźć w księgarniach: Marek Huberath, Jacek Inglot, Konrad Lewandowski, Marek Oramus, Marcin Wolski, Rafał Ziemkiewicz i inni. Wezmą oni udział w ciekawych dyskusjach, będzie można zdobyć ich autografy. Na imprezie pojawią się też redaktorzy pism fantastycznych: „Nowej Fantastyki" i „Fenixa".

Odbędzie się konkurs wiedzy o polskiej literaturze fantastycznej.

WYDAWCY

Na imprezie pojawią się przedstawiciele polskich wydawnictw publikujących literaturę sf, takich jak Amber, Interart, Prószyński, Rebis, SR, Zysk. Odbędzie się też kilka konkursów poświęconych twórczości znanych zachodnich pisarzy.

SPOTKANIA POPULARNONAUKOWE

Planujemy spotkanie z Jarosławem Włodarczykiem, redaktorem serii popularnonaukowej „Na ścieżkach nauki", poświęcone największym zagadkom i problem współczesnej astronomii. Odbędzie się też dyskusja poświęcona zagrożeniom i szansom, jakie niesie rozwój genetyki. Miłośnicy gwiazd będą mogli wziąć udział w konkursie astronomicznym.

WYSTAWA PLASTYCZNA

Najprawdopodobniej uda nam się zorganizować wystawę najciekawszych prac zamieszczanych na łamach pisma MAGIA I MIECZ. Niektóre z grafik będzie można kupić!

KONKURSY

W czasie konwentu odbędzie się kilkadziesiąt różnego rodzaju konkursów i turniejów poświęconych różnym fantastycznym tematom (np. Gwiezdne Wojny, Asterix, mitologia, gry fabularne). Dzięki współpracującym z nami wydawnictwom i sklepom szykujemy dla was mnóstwo bardzo cennych nagród. Do dwóch konkursów musicie przygotować się wcześniej (NA NAJŁADNIEJSZY STRÓJ, NA NAJŁADNIEJ POMALOWANĄ FIGURKĘ). Kulminacyjnym punktem imprezy będzie konkurs na MULTIFANA FANTASTYKI i WIELKA LOTERIA NAGRÓD.

KIERMASZ

Na imprezie działać będą liczne stoiska handlowe. Będziecie mogli kupić akcesoria i podręczniki do gier, książki pisarzy, których spotkacie na konwencie, a także wziąć udział w aukcji grafik fantastycznych i artystycznie pomalowanych figurek.

AKREDYTACJE

Akredytacje na całą imprezę można kupić w przedsprzedaży (sklep „Estel" – Chłodna 47, księgarnia „U Izy" – Wilcza 71, redakcja „Magii i Miecza" – Dolna 42, siedziba DKF UW – Krakowskie Przedmieście 11, Mały Dziedziniec). Cena – 35 zł. Liczba miejsc w kinie „Grunwald" jest ograniczona, dlatego zachęcamy do wcześniejszego nabycia akredytacji! ❑



MONACHOMACHIA

Jakub T. Janicki & Tomasz Majkowski
Ilustracje: Andrzej Grzechnik

UWAGA! Podczas pisania poniższego scenariusza nie było naszym celem ani zamierzeniem obrażanie czyichkolwiek uczuć religijnych, i jeśli takowe zdarzenie miało miejsce, serdecznie przepraszamy. Życie zakonne pokazaliśmy tu w krzywym zwierciadle, lecz w rzeczywistości jesteśmy pełni pokory i uznania wobec tego szczególnego powołania, jakim obdarzeni są mnisi.

Mamy niewątpliwy zaszczyt zaprezentować wszem i wobec, wszystkim Starostom tudzież Podstarościm, nową, a niezwykle oryginalną przygodę przeznaczoną do rozegrania w systemie Dzikie Pola, której to przygody tytuł brzmi „Monachomachia". Stworzona została dla dowolnie licznej Swawolnej Kompanii; ważne jest jednak, aby wszyscy jej członkowie byli wyznania rzymskiego.

Większa część scenariusza rozgrywa się w dość dziwnym miejscu, a mianowicie w kompleksie klasztornym, stojącym nieco na północ od Gniezna. Niezwykłość tego miejsca polega na tym, że w obrębie tych samych murów znajduje się kościół św. Jacka wraz z klasztorem dominikanów, kościół św. Augustyna i Jana Chrzciciela oraz siedziba braci kamedułów, zamieszkujących stare zabudowania pobenedyktyńskie. Nietypowe usytuowanie obu przybytków powoduje oczywiście ciągłe utarczki pomiędzy mnichami obu zakonów, czasem przeradzające się nawet w rękoczyny. To właśnie niezwykle sympatyczne miejsce będzie miała przyjemność odwiedzić nasza Kompanija późną wiosną A.D. 1657.

Drogi Starosto! Zanim z wielką (mamy nadzieję) ochotą przystąpisz do prowadzenia poniższej przygody, bądź łaskaw, choćby pobieżnie, zapoznać się z regułami obu zakonów, zajrzyj też do Biblii i „Summy Teologicznej". Przyda Ci się to do stworzenia odpowiedniego klimatu podczas biesiady, zdobędziesz garść niezbędnych wiadomości, a poza tym, co najważniejsze, wzbogaci Cię to duchowo.

AKT I
PIERWSZE WRAŻENIA

Scena 1
Jo skattala svenska neksta or.

Powód, dla którego Kompanija znajdzie się w okolicach Gniezna, powinien być samodzielnie wymyślony przez Starostę, nie może mieć ona jednak żadnych pilnych spraw do załatwienia; dzięki temu łatwiej będzie ci zacząć niniejszą przygodę.

Gdy drużyna zatrzyma się na popas przy strumieniu (koń nie wielbłąd, pić musi), i w najlepsze będzie się rozkoszować urokami ślicznego, wiosennego popołudnia, nagle bohaterowie usłyszą pohukiwania sowy (co w środku dnia nie jest przecież zwyczajnym wydarzeniem), a po chwili z lasu wypadnie ku nim hurmem banda Szwedów, których zamiary nie wydają się być zbytnio pokojowe. Jak wygląda Szwed, wie każdy, kto czytał bądź widział „Potop". Tych, którzy nie czytali ani nie widzieli, odsyłamy do biblioteki lub wypożyczalni kaset, a na razie informujemy, że Szwed ma brodę w szpic, morion na głowie, halabardę, i mówi po szwedzku (np. Jo skattala svenska neksta or).

Pomimo bohaterskiej walki Panów Braci, liczebna przewaga wrogów (5 na 1) zmusi ich do uciecz... eee... wycofania się na z góry upatrzone pozycje. Bożą wolą, po chwili szybkiego biegu dojrzą wielki klasztor, którego kontury wyłaniają się spomiędzy drzew. Gdy, w duchu dziękując Bogu, dopadną jego wrót, te na chwilę otworzą się; dzięki temu zziajani bohaterowie umkną watasze nadbiegających wrogów.

Scena 2
Co leży mnichom na wątrobie?

Zza wrót jeszcze przez jakiś czas dobiegać będą wrogie okrzyki (Jo skattala svenska neksta or!), po chwili jednak ucichną, a Szwedzi odstąpią od murów. Teraz Panowie Bracia będą mieli okazję zobaczyć, kto jest ich wybawicielem. Okazuje się, że przytomnym odźwiernym jest sympatycznie uśmiechający się mnich, obdarzony przez naturę gęstą brodą. Gdy Kompanija okaże mu jakiekolwiek zainteresowanie, uśmiechnie się jeszcze bardziej i rzuci na powitanie:

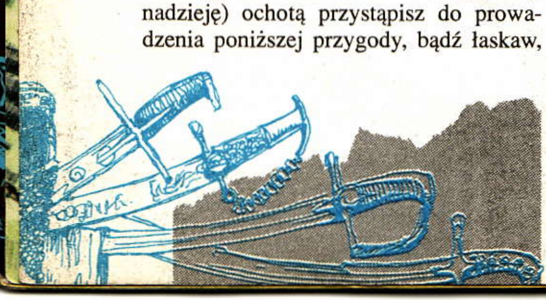
– Memento mori.

Konfraternia zechce na pewno wytłumaczyć się mnichowi, podziękować mu za ratunek, ewentualnie zada jakieś pytania. Wszystkie te działania spotkają się z tą samą, niezwykle uprzejmą odpowiedzią:

– Memento mori.

Po chwili spomiędzy zabudowań po prawej stronie dziedzińca wyłoni się drugi mnich – nieco tęższy, ale za to bez brody. Uniesie on nieco swój habit i zacznie biec w stronę drużyny, krzycząc głośno:

– Widziałem, wszystko widziałem! Ale ich było dużo! Oj, te Szwedy! Ani na chwilę człowiekowi spokoju nie dadzą! Witajcie, Mości Panowie! Pozwólcie, że się przedstawię – jestem brat Fortunat, dominikanin. Zamieszkujemy ten klasztor, do spółki z tymi – tu wskaże na stojącego obok odźwiernego – milczkami-kamedułami, puszczykami, no, pustelnikami się znaczy! Dziwni oni są, w kółko to samo



powtarzają, no i w ogóle cicho siedzą... Mówię wam, odkąd tyle się tu tych luteranów nalęgło, tylko połowa narodu do kościoła chodzi. Na luteranizm przeszli czy co!? Niezbadane są wyroki Boskie! Och, ładna szabelka! Ale waszmościowie musicie być zmęczeni potyczką, wstąpcie więc w skromne, dominikańskie progi i skorzystajcie z naszej gościnności.

To powiedziawszy, mnich zamaszystym gestem wskaże gościom prawe skrzydło klasztoru. Nim jednak Kompanija zdoła wykonać jakikolwiek ruch, brodaty kameduła zawoła „Memento mori!", zwracając uwagę bohaterów na zabudowania po lewej stronie. Brat Fortunat zakrzyknie:

– Panowie, nie bądźcież głupi! Te kameduły to są ludzie bez ikry, oni tylko to „memento" i „memento"! A u nas to i rozrywka, i modlitwa, i rozmowa. A z kamedułami to jeszcze mniej pogadacie niż z luterananami, co to tylko powtarzają...

Nim jednak brat Fortunat wyjaśni, co to bez przerwy powtarzają luteranie, brodacz przerwie mu okrzykiem „Memento mori!", którego ukryty sens zdaje się brzmieć: „To-ja-ich-pierwszy-zobaczyłem!"; jednocześnie pośle on bohaterom błagalne, choć pełne wyrzutu spojrzenie.

Cóż, chcąc nie chcąc, drużyna będzie musiała dokonać wyboru.

Scena 3
W niewoli u kamedułów.

Jeśli konfratrzy miłują ciszę i spokój, to najpewniej zdecydują się udać za brodaczem (ponieważ znudziło nas nazywanie go w ten sposób, do wiadomości Starosty podajemy jego prawdziwe imię – Prokop). Ten poprowadzi ich do przeora, Gerwazego (oczywiście nie przedstawi się), który przydzieli im ich własną celę, wskazaną następnie przez Prokopa. Mnich jeszcze tylko zostawi im kartkę z wypisanymi porami mszy i oddali się.

Panowie Bracia będą mogli korzystać z refektarza, wewnętrznego dziedzińca, kościoła oraz nie używanego, popadającego w ruinę, pobenedyktyńskiego dormitorium. Nie musimy chyba uprzedzać, z jaką odpowiedzią spotkają się próby zaczepiania modlących się i kontemplujących mnichów. Gdyby bohaterowie byli zbyt nachalni, mogą liczyć się nawet z czynną obroną kamedułów. Jeśliby zaś, niewdzięcznicy, próbowali przedostać się do dominikanów, kameduli złapią ich w kościele i z pełnym wyrzutu „Memento mori!" odprowadzą do eremu. No, a jeśli Sarmaci wpadną na wyśmienity pomysł rozniesienia mnichów na szabelkach, i to do tego w Bożym Przybytku, to nie wahaj się zesłać na nich klątwy, obłożyć ich ekskomuniką, skazać na infamię i zaprzestać prowadzenia im „Dzikich Pól" na pół roku (albo i dłużej)...



Scena 4
W niewoli u dominikanów.

Oczywiście każda normalna Kompanija wybierze gościnę u dominikanów – czy to kierując się względami praktycznymi (możliwość rozmowy etc.), czy też nagłym przypływem sympatii do ich bractwa, wywołanym przez brata Fortunata. W tym wypadku, nie przestając ani na chwilę mówić, Fortunat zaprowadzi Panów Braci do przeora, Sadoka, który przydzieli im celę gościnną. Brat Fortunat zostanie też wyznaczony na opiekuna i przewodnika gości. Poprowadzi ich do celi nieco zbyt długą drogą („Żebyście se ogród obejrzeli"), zostawi notkę o godzinach posiłków i ulotni się.

Podczas pobytu u dominikanów drużyna będzie mogła zwiedzać i oglądać wszystkie ich włości – z wyjątkiem piętra, na którym bracia zakonni mają swoje cele; do biblioteki będą mieli wstęp tylko za pozwoleniem przeora Sadoka.

Braciszkowie okażą się rozmownymi ludźmi i szybko zbratają się z kompanią. Najbardziej rozmowni okażą się brat Ewaryst, brat Izydor i brat Pitt, niezwykle spragnieni wieści o szerokim świecie; gracze będą tu mieli okazję popisania się swą znajomością historii z okresu potopu szwedzkiego.

Scena 5
Życie klasztorne.

Pomimo oczywistych różnic, dzielących oba zakony, życie codzienne wygląda w nich bardzo podobnie. I tak mnisi rozpoczynają swój dzień Jutrznią (pierwszym nabożeństwem porannym), trwającą od godziny 2.30 do 3 w nocy. Następnie wracają do cel, aby znów pojawić się w kościele o godzinie 5 rano, na Laudzie, która trwa do 6. Reszta dnia przerywana jest także licznymi nabożeństwami: Prymą o 7.30, Tercją (około 9), w południe Sekstą, Noną między 3 a 4 po południu, Nieszporem, trwającym od 17.30 do zmierzchu i, na dobranoc, Kompletą o 19. Zakonnicy kładą się spać o godzinie 8 wieczorem i raczej nie mają problemów z zaśnięciem (spróbujcie codziennie wstawać o drugiej w nocy...). Kompanija będzie oczywiście zmuszona do czynnego udziału w życiu klasztoru, co wiąże się z obecnością na przynajmniej połowie z wymienionych powyżej nabożeństw. Co zaś się tyczy posiłków, to mnisi jedzą śniadanie o 6 rano (zaraz po Laudzie), obiad o 4 po południu, zaś kolację tuż po Nieszporze. Kameduli są oczywiście zupełnymi wegetarianinami, zaś dominikański kucharz tworzy dania niespecjalnie nadające się do jedzenia.

Starosto! Gdy bohaterom, którzy wybrali gościnę kamedułów, coraz wyraźniej będzie się nudzić (nastąpi to chyba najdalej wieczorem drugiego dnia pobytu) i atmosfera biesiady zacznie podupadać, poczytaj im przez chwilę psalm 23 (w swej celi mają Biblię, a jakże!) i pozwól dokonać niezwykłego odkrycia pomiędzy kartkami Pisma Świętego. Otóż bohaterowie znajdą tam kartkę, skrzętnie zapisaną od góry do dołu zapiskami o następującej treści:

– *Drogi Poloniuszu! Udało mi się utoczyć z piwnic dominikańskich całkiem obiecującą beczułkę.*
– *Dei Gratia, Gracjanie.*
– *Coś Cię ta łacina za bardzo przeżarła!*
– *A jakże, memento mori, ha, ha!*
– *Ha, ha, ha!*
– *Sądzisz, że powinniśmy zaprosić Prokopa?*
– *Prokop – równy chłop, byleby się Stary nie dowiedział.*
– *Przecież pobożny ojczulek Gerwazy nie rozpoznałby wina, nawet gdyby mu je wlać do tego bezzębnego pyska.*
– *Ćśśśś! Stary idzie! To co – u mnie, dziś wieczór?*
– *Jasne!*

Wiadomość sprawia wrażenie pisanej w pośpiechu; wynika z tego dobitnie, że kameduli omijają regułę milczenia po prostu korespondując ze sobą. Jeśli nasza łebska Kompanija doniesie o tym przeorowi, ten będzie szczerze zdumiony i każe (na migi) ukarać winowajców chłostą. Jeśli zaś bohaterowie zagadną w tej sprawie któregoś z mnichów (najpewniej Prokopa), ten odpisze im w podobnym stylu. Kameduli okażą się „równymi chłopakami"; drużyna, jeśli będzie się „dobrze sprawować", otrzyma nawet zaproszenie na wieczorną popijawę, która co prawda odbędzie się w ciszy, za to przy akompaniamencie skrzypiących piór.

U dominikanów życie toczy się nieco żywszym trybem. Bracia są – rzecz jasna – o niebo rozmowniejsi od kamedułów i nad wyraz chętnie nawiążą rozmowę.



Poza wymienionymi już ciekawskimi: Izydorem, Ewarystem i Pittem, celuje w tym zwłaszcza brat Rościsław, który sypie jak z rękawa klasztornymi mądrościami (kilka przykładów jego najczęstszych odzywek znajdziecie na końcu scenariusza), oraz brat Fortunat, nie odstępujący naszej Kompanii na krok. Jeśli chcesz nieco urozmaicić jej klasztorne życie, nasi bohaterowie mogą być świadkami kilku zabawnych sytuacji:

1. Oto wieczorem drużyna popija sobie wino z bratem Dulcynem (mającym dość liberalne poglądy na temat alkoholu), gdy do celi wchodzi stary ojciec Ładysław, osoba niezwykle religijna. Gdy spostrzeże on stojącą na stoliku butelczynę, popatrzy z wyrzutem na Dulcyna i powie: „Szatan cię opętał, bracie! Ta butelka doprowadzi cię do zguby!" Nie zrażony tym łajaniem brat Dulcyn odpowie:

– Ależ ojcze! Biblia dwa razy jeno wspomina o piciu. Pierwszy raz, o winie, które „rozwesela serce człowieka", drugi – o wodzie, która „gasi pragnienie osła"!

2. Kompanija przez przypadek odnajduje rękopis zeszłotygodniowego kazania ojca Ładysława. Na lewym marginesie kartki dostrzec można notatki w rodzaju: „potrzyj czoło", „spójrz na nich", „chwila ciszy" , „pogroź pięścią". Kilka końcowych akapitów opatrzonych jest uwagą „SŁABA ARGUMENTACJA, WRZESZCZ ILE SIŁ".

AKT II
KLASZTORNE ROZGRYWKI

Scena 1
Co się stało o poranku?

Niezależnie od tego, w którym klasztorze nasi bohaterowie nocują, o poranku (czyli ok. 2 w nocy) obudzą ich dobiegające z dziedzińca okrzyki:

– Dawaj mu!

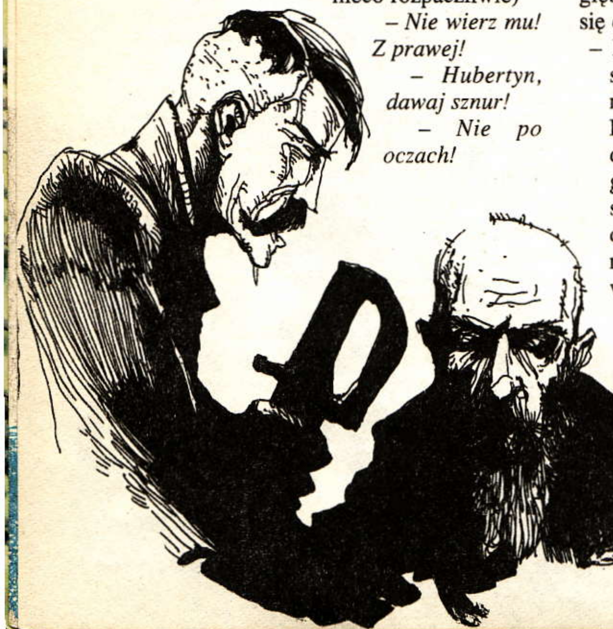
– Z sandała go, Izydor, z sandała!

– Memento mori! (okrzyk ten brzmi nieco rozpaczliwie)

– Nie wierz mu! Z prawej!

– Hubertyn, dawaj sznur!

– Nie po oczach!



– Ugryzł mnie, drań!

– Tylko nie krucy.. auua!

Gdy konfratrzy dotrą na dziedziniec (chyba zainteresują ich te wrzaski...), zobaczą że trzech nieco potarganych dominikanów, a mianowicie Izydor (z podbitym okiem), Hubertyn i Pitt kończą właśnie wiązać kamedułę (brata Saturnina). Z obydwu klasztorów zaczynają wybiegać mnisi, lecz dopiero na widok przeora Sadoka dominikanie przerywają krępowanie więźnia. Izydor podnosi go i woła triumfalnie:

– Mamy go, takiego syna!

Saturnin próbuje usprawiedliwiać się („Memento mori"), lecz jego tłumaczenia niezbyt przekonują napastników. Widząc niedostatki swojej argumentacji, więzień unieszkodliwia trzymającego go Izydora celnym kopnięciem w goleń, wymyka się Hubertynowi i dopada stojących w pobliżu kamedułów. Ci zasłaniają Saturnina, dominikanie zaś, na widok zaciętych min i ciężkich krucyfiksów adwersarzy, rezygnują z boju i potulnie wracają do siebie. Jeśli konfratrzy podejmą jakąś akcję zaczepną, to zostaną sromotnie pobici przez kamedułów (jak powszechnie wiadomo, ich cechy bojowe wzrastają podczas pełni księżyca o 300%).

Dopiero rano ktoś zainteresuje się naszymi szlachcicami. Będzie to... brat Fortunat, przysłany przez przeora Sadoka. Mądry dominikanin chce rozmawiać z konfratrami w sprawie „nie cierpiącej zwłoki". (Uwaga! Zdarzenie to dzieje się niezależnie od miejsca, w którym kwaterują bohaterowie). Gdy dotrą oni do dominikańskiej biblioteki, Fortunat zostawi szlachciców samych; usłyszą jeszcze zgrzyt klucza w zamku. Kiedy Panowie Bracia będą już porządnie zniecierpliwieni (ale nie wezmą się jeszcze za wyważanie drzwi), do ich tymczasowego więzienia przyjdzie Sadok. Na jego zmęczonej twarzy widać głęboki frasunek. Mnich ciężko opada na skórzany fotel, wzdycha głęboko, wznosi oczy ku niebu i zwraca się do Panów Braci w te słowa:

– Na nasz klasztor spadło wielkie nieszczęście. Nie mówię tu o sprowadzeniu kamedułów – jeśli Najjaśniejszy Pan tak chce sobie poczynać, tedy zgoda. Niestety! Wraz z kamedułami grzech zakradł się w te mury i na dobre się między moją trzódką rozplenił. Będą już dwa tygodnie, jak z kościoła giną rozmaite precjoza. Moi bracia są wielce niespokojni – wilkiem patrzą to na siebie, to na naszych sąsiadów. Teraz samiście widzieli, jak potraktowali zdybanego nocą przy studni kamedułę.... A nic na to nie poradzim – drugiej studni kopać nie lza. A do tego jeszcze Ładysław wszem i wobec głosi, że rychło kara boża na nas spadnie, a wielu posłuch mu daje. Słowem, waszmościowie, źle się dzieje. Nikomu już tu zawierzyć nie można, ufam jednak w honor waćpanów. Tedy proszę, pomóżcie mi w odnalezieniu winowajcy, nim się nasi bracia nawzajem wybiją. Jeśli się waszmościowie sprawią, hojnie wam to wynagrodzimy. Tedy ruszajcie, a przy bożych *auxiliach* podołacie! I zaklinam – niech nikt się nie dowie, o czym się w tych ścianach mówiło! Macie moje błogosławieństwo.

Nasi początkujący detektywi zechcą zapewne zasypać ojca Sadoka pytaniami; mnich odpowie na nie wedle swej najlepszej wiedzy. Oto przykładowy zestaw pytań:

Quaestio: Czy ostatnimi czasy przybył do klasztoru jakiś nowy mnich?

Responsum: Jakieś dwa miesiące temu dołączyli do nas bracia bliźniacy, Damazy i Dionizy.

Q: Czy możemy urządzić zasadzkę w kościele?

R: Tak, ale, błagam, bądźcie ostrożni!

Q: Jakiego rodzaju przedmioty giną najczęściej?

R: Drogie, choć niewielkie precjoza: kielichy mszalne, klejnoty z ołtarza itp.

Scena 2
W śledztwie.

Wiele rzeczy może strzelić Panom Braciom do głowy: być może zechcą np. przepytywać mnichów. Kameduli udzielą wyczerpujących wyjaśnień („memento mori"), zaś dominikanie będą unikali tematów interesujących naszą Kompaniję. Być może Panowie Bracia wpadną na „genialny" pomysł przeszukania cel mnichów. Co prawda nie znajdą niczego związanego bezpośrednio z interesującą ich sprawą, ale łacno wyjdzie na jaw, że każdy z mnichów nie jest pozbawiony pewnych słabości ducha lub ciała: ojciec Ładysław posiada własny bicz i klęcznik, brat Dulcyn pędzi alkohol, brat Hubertyn starannie ukrywa pod siennikiem komplet skórzanej bielizny, zaś brat Pitt – sprośne ryciny.

Jedynym sensownym działaniem, które może pomóc Panom Braciom w odkryciu prawdy, jest zaczajenie się nocą w kościele. Tuż po Jutrzni drzwi powoli otworzą się i bezszelestnie wsunie się przez nie zakapturzony cień postaci w habicie (?), która ruszy do jednej z kaplic. Jeśli krew w graczach-szlachcicach jest prawdziwie gorąca, to w tym momencie błysną szabelki, ktoś zawoła „Prowadź Święta Panienko" i Kompanija runie kupą na tajemniczego intruza; ten oczywiście rzuci się do ucieczki. Gdy nasi bohaterowie i ich chyżo umykająca ofiara poganiają się już przez dłuższą chwilę po

całym kościele (zadbaj o realizm tej sceny – barokowe złocenia, łyskające w mroku, pętające się pod nogami myszy, ciężkie ławy, niespodziewanie zagradzające drogę, ambona, żyrandole, na których można się huśtać, ołtarze, za którymi można się chować, i wiele innych atrakcji), mnich potknie się o własny habit; nasi herosi pochwycą go z łatwością. Owym tajemniczym uciekinierem jest... brat Prokop. Wprawdzie podejmie on desperacką próbę mętnego wytłumaczenia się z tego, co porabia w środku nocy w kościele, jednak bohaterowie z pewnością zechcą odtransportować go do przeora Sadoka. Ów jest oczywiście na nogach i pilnie czeka na rezultaty zasadzki bohaterów. Dowiedziawszy się, że winowajcą jest kameduła, Sadok sposępnieje i karze zamknąć Prokopa w oddzielnej celi. Następnie wyśle do kamedułów jako posła brata Ewarysta. W tym samym czasie bracia Izydor, Rościsław i Hubertyn będą próbowali na własną rękę wymierzyć więźniowi „sprawiedliwość”; od chęci szturmu na celę Prokopa odwiedzie ich dopiero kubeł zimnej wody, wylany na rozgorączkowane głowy przez brata Pitta. Bardzo szybko pojawi się przeor Gerwazy, który poprosi o „rozmowę” z Sadokiem *ianuis clausis*. Obaj znikną w bibliotece. Po ok. 10 minutach Gerwazy, wśród nieprzyjaznych okrzyków („Kameduli do domu!”, „Memento mori, złodzieje!”), opuści klasztor dominikanów. Ojciec Sadok zacznie tymczasem uspokajać mnichów mówiąc, że wszystko się wyjaśniło i żeby wszyscy wrócili do swoich cel. Dominikanie posłuchają swego przełożonego i powrócą do swoich pomieszczeń; w tym czasie Sadok poprosi na bok całą Kompaniję i oznajmi jej:

– Wybaczcie, ale zaszło nieporozumienie... Otóż brat Prokop został wydelegowany do rozwiązania tej tajemnicy przez przeora Gerwazego, który chciał zmyć hańbę podejrzenia ze swego bractwa. Tak jak i wy szukał on rozwiązania tych tajemniczych wydarzeń. Tak więc zagadka wciąż pozostaje nie wyjaśniona. Mam jednak nadzieję, że nie poddacie się. Na razie zdrzemnijmy się do Laudy, a wtedy zastanowimy się, co robić dalej; brat Fortunat

tylko brata Pitta, lecz powiedz to Kompanii dopiero wtedy, jeśli bohaterowie wyraźnie zadeklarują, że liczą wszystkich mnichów i sprawdzają ich tożsamość). Wznoszą oni modły ku niebu i głośno lamentują. Ojciec Ładysław, gdy tylko ujrzy Kompaniję opuszczającą budynek, wskaże Panów Braci palcem i krzyknie: „To oni przynieśli tu nieszczęście! Oni i kameduli! Brać ich!!!“ Hubertyn i Izydor przyklasną temu pomysłowi; tylko szybka interwencja Sadoka uchroni bohaterów przed linczem ze strony mnichów. Przeor, dostrzegając jednoznaczne zamiary mnichów, wykrzyknie:

– Cóż wy robicie! Toż oni nam pomagają! Spójrzcie lepiej, kogo brak wśród nas!

Bracia zaczną się sobie nawzajem uważnie przyglądać, niektórzy będą liczyć coś na palcach. Wtem bracia Damazy i Dionizy, bliźniacy, zakrzykną równocześnie:

– Brat Pitt!!!

Na ten okrzyk natychmiast zapanuje nieopisany harmider i chaos. Tylko niewzruszony przeor podejdzie do Panów Braci i powie: „Nie mógł ujść zbyt daleko. Na koń i gońcie, w imię Boże!“ Kompanija z pewnością z ochotą podchwyci ten pomysł i rozpocznie szaleńczą galopadę za zbiegiem.

Istotnie, po około pięciu minutach pościgu bohaterowie ujrzą na swej drodze powoli kroczącą, zakapturzoną postać. Nieznajomy, ujrzawszy pogoń, zacznie biec; widząc beznadziejność swych wysiłków skoczy między zarośla, próbując umknąć w gęstwinę. Jeden z przydrożnych krzaków, mijanych przez uciekiniera, wrzaśnie głośno „Jo skattala svenska neksta or!!!” i rzuci się do lasu, ciągnąc za sobą mnicha. Jednocześnie z lasu wytoczy się kilka innych krzaków, groźnie pohukujących jak sowy i wymachujących halabardami. Powinno być ich na tyle dużo, aby drużyna zrezygnowała z odbijania złodzieja Szwedom i zadowoliła się zgubioną przez niego monstrancją.

Scena 3
Wszystko się wyjaśnia.

Gdy bohaterowie powrócą do klasztoru z Najświętszym Sakramentem (ukryci w krzakach Szwedzi nie będą im w tym



Niestety, Kompanija nie dowie się, dlaczego tak ważna była owa „owsiankowa poszlaka”, bowiem zjawi się brat Gracjan, kameduła, i z pełnym emocji okrzykiem „Memento mori!” pociągnie za sobą przeora w kierunku świątyni św. Augustyna i Jana Chrzciciela...

AKT III
CO SIĘ OBJAWIŁO W KLASZTORZE (I DLACZEGO)

Scena 1
Miraculla zielonoświątkowe

Gracjan poprowadzi za sobą Sadoka (który poprosi szlachciców, aby mu towarzyszyli) do kościoła, gdzie czekać już będzie Gerwazy. Ten ostatni, wyraźnie podniecony, machnie ręką na powitanie nowo przybyłych i bezzwłocznie ruszy ku północnej nawie. Po dotarciu do kaplicy drżącą dłonią wskaże, iż:

„Krew ciekła z pasyi Chrystusa Pana na ołtarzu ku północnej, co prawie wszyscy widzieli“

Ojciec Sadok, widząc rubinową krew, cieknącą z boku figury, padnie na kolana, co uczynią też obecni w kościele zaszokowani kameduli, i zaintonuje „Agnus Dei“

Sadok i Gerwazy, którzy w asyście Ładysława i Pankracego odprawią mszę dziękczynną. Następnie ojcowie zgodnie ogłoszą czuwanie u miejsca cudu, sami zaś udadzą się rozważać *mirakulum*. Gdyby wśród Kompanii skrywali się niedowiarkowie, wietrzący w całym zdarzeniu jakąś

nie). O piątej rano obudzi ich głośne wołanie brata Fortunata: „Hańba! Złodziej ukradł Najświętszy Sakrament! O, my przeklęci! Hańba!“. Gdy bohaterowie wypadną na zewnątrz, natychmiast dostrzegą nieomal wszystkich dominikanów, zgromadzonych w jednym miejscu (brakuje

późniejszej, wieczornej już ro[...] z szlachcicami, powie:

– Po Jutrzni doszedłem już do wnio[...] to on. Odkąd zaczęliście, waszm[...] wie, węszyć, był mocno pode[...] wany, a poza tym nigdy n[...] owsianki jak inni mnisi...



mistyfikację, chcący „wiercić Bogu w boku”, to po bliższych oględzinach stwierdzą, że krew rzeczywiście wypływa z drewna niczym z normalnego ciała. Ty zaś, Starosto, pilnie zanotuj w pamięci, który z Panów Braci dopuścił się tego świętokradztwa, jako że kara boża go nie minie (ale o tym za chwilę). Dominikanie opuszczą kościół św. Augustyna i Jana Chrzciciela dopiero na Jutrznię. Bladzi i słaniający się na nogach, po całonocnym (jak pamiętamy, dominikańska noc trwa w godzinach 20.00 – 2.00) czuwaniu, chcą jednak dopełnić obrządku. Pragną tego tym bardziej że owego dnia przypada wielkie święto – Zielone Świątki. Dopilnuj Starosto, aby konfratrzy uczestniczyli we mszy! Tam bowiem...

[W noc poprzedzającą rzeź klasztoru] *błogosławiony przeor Sadok, otoczony pobożną gromadką braci, przebywał w kościele św. Jacka, aby odśpiewać Jutrznię. Zgodnie z pradawnym zwyczajem zakonnym brat Ewaryst przystąpił do odczytania listy męczenników, których święto przypadało na następny dzień. Nagle Ewaryst dostrzegł takie oto słowa, wypisane złotymi, okrągłymi zgłoskami: „pod Gnieznem męczeństwo osiemnastu męczenników”. Mnicha ogarnęło zwątpienie – czy przeczytać głośno te słowa,, czy pominąć je milczeniem? Ów mąż boży odrzucił wszakże lęk i dźwięcznym, choć drżącym głosem odśpiewał złotą zapowiedź* (jest to parafraza *Legend Dominikańskich*. Fragmentu początkowego, umieszczonego w nawiasie kwadratowym, nie należy odczytywać graczom).

Usłyszawszy te prorocze słowa, przeor Sadok zbladnie i padnie krzyżem na ziemię. Większość mnichów, wiedziona jego przykładem, uczyni to samo, zaś Ładysław zakrzyknie: „Panie, zmiłuj się nad nami grzesznymi! My niegodni, my grzeszni, zechciej w proch nas zetrzeć, a do łaski swojej dopuścić! Strzeżcie się, grzesznicy, nadchodzi Dzień Gniewu! Pan zstąpi i srodze nas ukarze!”. Z tymi słowy na ustach mnich wybiegnie z kościoła.

Jutrznia nie odbędzie się. Ojciec Sadok powstanie i opuści kościół, rzucając na odchodnym naszym bohaterom: „Umieśćcie Ładysława w odosobnionym miejscu”. Następnie zamknie się samotnie w bibliotece, gdzie, leżąc krzyżem, będzie odmawiał litanię do Najświętszego Serca Jezusowego. Uwięzienie Ładysława okaże się niepotrzebne, bowiem mnich zamknął się w swej celi i biczuje się zapamiętale.

Nadszedł już chyba najwyższy czas, aby Kompanija wykazała się inwencją i inteligencją. Jeśli bohaterowie prawidłowo zinterpretują wskazówki (zarówno zwykłe, jak i nadprzyrodzone), jakimi już w tej chwili dysponują, to z pewnością dojdą do słusznego wniosku, że klasztorowi zagraża niebezpieczeństwo ze strony Szwedów, którzy podchodzą pod klasztor. I rzeczywiście – pół setki luteranów, *sub regimine* pułkownika Kirkegaarda, już od kilku dni obozuje niedaleko kościelnych zabudowań. Następnego ranka mają zamiar zająć klasztor, lecz Wszechmogący, niezbadany w swych tajemniczych planach, dał szansę ocalenia pobożnym mnichom.

Scena 2
Czegóż to mnisi nie wymyślą!

Pozostali w kościele mnisi rozpoczną dysputę, której rezultatem będzie dość szybki podział wszystkich obecnych na dwa obozy.

– Bracia! Oni powariowali! Nie wolno nam pozostać bezczynnymi! – rzecze Fortunat.

– Nasz przeor wie co robi, słuchajmy go i poddajmy się woli bożej! – odpowie brat Dulcyn.

Po chwili dyskusja przerodzi się w otwartą kłótnię, lecz nie dojdzie do rękoczynów (chociaż brat Izydor podbije oko bratu Dulcynowi), gdyż nagle drzwi do kościoła otworzą się i...

– Hej, co tu się dzieje? – zapyta od progu brat Prokop. Wszystkie głosy umilkną, a mnisi z rozdziawionymi ustami będą przyglądać się nowo przybyłemu. Ktoś szepnie „Koniec świata!”. Nic nie rozumiejący Prokop popatrzy po zdumionych twarzach zebranych, mruknie coś o „zakutych pałach dominikanów” i wyjdzie. Gdy zakonnicy ochłoną, któryś z nich powie:

– Może to tylko zbiorowa iluzja?

– Taaak, na pewno – zgodzi się drugi mnich.

Chwilę później wszyscy obecni powrócą do rozpoczętego sporu, deliberując tak długo, aż Kompanija zdecyduje się opuścić świątynię. Gdy Panowie Bracia wyjdą na dziedziniec, ujrzą zbiegającego z murów kamedułę, który na ich widok krzyknie donośnie: „Kolejny cud, cud!”. Gdy, zadyszany, podbiegnie bliżej, krzyknie w podnieceniu do najbliższej osoby:

– Cud, cud! Na własne grzeszne oczy widziałem, jak zwykłe krzaki nagle zbliżyły się do murów klasztornych! Dałbym głowę, że w jednym z nich ukryła się sowa!

Gdy drużyna podejdzie do murów, rzeczywiście ujrzy w miarę równy rządek krzaków „rosnących” na wprost klasztornych murów. Jeśli bohaterowie spróbują jakichkolwiek bardziej zdecydowanych działań (np. strzelania do podejrzanych zarośli lub zbrojnego wypadu za mury), „krzaki” skryją się w lesie. To wydarzenie powinno jednak uświadomić Panom Braciom, że być może tego dnia (właśnie świta) wydarzy się coś nieprzyjemnego. Gdy tylko wiadomość o nieprzyjacielskiej czujce dotrze do uszu Fortunata, mnich gwałtownie przerwie wszystkie błahe spory, jakie mnisi z upodobaniem toczą pomiędzy sobą, i zarządzi przygotowania do obrony Świętego Przybytku. Wśród dominikanów tylko brat Dulcyn nie podporządkuje się zarządzeniu. Pozostali bracia wspólnymi siłami wytoczą z piwnicy dwie stare armaty (wraz z prochem i kulami), dobędą kilku leciwych arkebuzów i w pełnej gotowości stawią się na murach. Każda pomoc ze strony Panów Braci spotka się oczywiście z gorącym przyjęciem. Także kamedułowie, wyjątkowo tego dnia gadatliwi (to w końcu Zielone Świątki!), przygotują się do obrony. Przez godzinę nic się nie będzie działo, aż nagle...

Scena 3
Haec est pugna Gnesnensis.

Około godziny ósmej rano z lasu wyjdzie ku klasztorowi poselstwo szwedzkie. Trzech luteranów prowadzić będzie przed sobą brata Pitta, do głowy którego przystawiono lufę pistoletu. Gdy posłowie zbliżą się na odległość głosu, jeden z nich zakrzyknie:

– Jo zakonniki! Wy się poddać, svenska nie strzelać!

Nieformalny przywódca obrońców, brat Fortunat, rozpocznie pertraktacje, lecz każda inicjatywa graczy zmierzająca do załagodzenia sytuacji powinna być przez Ciebie, Starosto, dobrze przyjęta. Jednakże pomimo obustronnych wysiłków (z jednej strony taktycznych, z drugiej lingwistycznych), rozmowy spełzną na niczym. Po ich zakończeniu Szwedzi pogrożą jeszcze przez chwilę zakonnikom i ostatecznie wycofają się do lasu. Mimo to część mnichów uzna wynik negocjacji za sukces. Zaczną nawet wznosić bojowe okrzyki, a najgłośniej wydziera się brat Dionizy. Nagle słychać rozgłośny huk, a Dionizy przewraca się z głośnym charkotem i spada z murów. Na chwilę zapanuje śmiertelna cisza, tylko Damazy chwyci szabelkę i krzyknie: „Otwórzcie

mi bramę, a pomszczę brata! No już!". Szalejącego mnicha uspokoi dopiero brat Fortunat, mówiąc: „Ciii! Jemu już nie pomożesz, lepiej zastanów się, co zrobić, żeby nas wszystkich to nie spotkało!" Od tej chwili skończą się wszystkie żarty i głupie komentarze wśród obrońców, tako też skończyć winny się wśród graczy. Bądź, Starosto, konsekwentny!

Spokój będzie panować aż do południa. Wtedy to zagrzmią werble, a z lasu wynurzy się w rząd ok. 50 Szwedów. Ruszą oni równym, spokojnym marszem w kierunku klasztoru; dwaj żołnierze w środku szeregu niosą deskę z przymocowanym do niej martwym bratem Pittem. Fortunat rozkaże ładować działa i strzelać z arkebuzów. Tak też zapewne uczynią Panowie Bracia, prażąc do wroga ze wszystkiego, co jest akurat pod ręką. Gdy padnie rozkaz, bracia Izydor i Hubertyn wystrzelą z armat. Wybuchające kule uczynią poważną wyrwę w szeregu nacierających Szwedów – zginie przynajmniej dziesięciu napastników. Kiedy podejdą oni bliżej, mnisi rozpoczną nieco bardziej zorganizowany ostrzał z arkebuzów. Wielu bezbożników zginie, bo choć odpowiedzą ogniem, to będzie on wyjątkowo niecelny. Teraz nadszedł czas, aby ukarać niewiernego szlachcica, który grzebał w Świętej Ranie. Otóż zostanie on po dwakroć trafiony z muszkietu w grzeszną rękę i straci w niej sprawność na przynajmniej sześć miesięcy. Jeśli nieszczęśnik uzna swój błąd, może starać się o wstawiennictwo u Matki Boskiej. W pewnym momencie, w trakcie walki, ojciec Sadok zacznie bić w dzwony na mszę; jednakże nikt nie odważy się odstąpić murów, jako że każda para rąk jest niezbędna do ich obrony. Spośród mnichów zginie tylko brat Hubertyn, trafiony kulą w głowę. Agresorzy wycofają się, ponad dziesięć szwedzkich trupów pozostanie pod murami. Zapanuje spokój, lecz w obliczu śmierci Hubertyna nikt nie odważy się wiwatować.

Scena 4
Nawiedzenie Najświętszej Panienki i co z niego wynikło.

Po zakończeniu walki Fortunat zaproponuje, aby wystawić warty; reszta obrońców powinna się przespać. Zmęczeni mieszkańcy klasztoru kładą się snu i szybko zasypiają. Musisz, Starosto, zadbać, aby wśród ewentualnych wartowników nie znalazł się taki szlachcic, który od początku biesiady zachowuje się najgodniej i przestrzega zasad religijnych. Tego właśnie bohatera nawiedzi podczas snu sama Matka Boska! Objawi mu się jako piękna kobieta w długiej, biało-czerwonej szacie, otoczona niezwykłą poświatą. Spojrzy ona na szlachcica i odezwie się w te słowa:

– Odważni i roztropni z was ludzie, jako że bronicie bastionu wiary. Lecz powiadam wam, cenniejsza jest dla mnie dusza grzesznika niż wszelakie ziemskie skarby. Pokładajcie więc ufność we mnie i w moim ołtarzu.

Po tych słowach świetlista postać zniknie, a bohater obudzi się. Jeżeli ma łeb na karku, szybko poderwie na nogi resztę konfraterni; bohaterowie powinni udać się do kościoła św. Jacka, gdzie znajduje się kapliczka NMP, ozdobiona misternym ołtarzem i pięknym obrazem. Mijając gorączkowo krzątających się mnichów Kompanija dotrze w końcu do kapliczki, gdzie napotka brata Rościsława. Mnich zgarnia skarby z ołtarzy do wielkiego wora. Jeśli bohaterowie spróbują mu w tym przeszkodzić, Rościsław zacznie protestować, twierdząc, zresztą zgodnie z prawdą, że ma do tych skarbów większe prawo niż szlachciury-przybłędy, i żeby dano mu spokój. Bohaterowie nie mają chyba zamiaru pokalać jego krwią tego świętego przybytku...

Co Maryja Panna miała na myśli, mówiąc o swoim ołtarzu? Nie chodziło jej o odprawienie jakichś szczególnych nabożeństw ani zamodlenie się na śmierć; przekazała w ten sposób wiadomość o tajnym przejściu, ukrytym w kapliczce za obrazem. Jeśli Kompanija jest w miarę rozgarnięta, to dość szybko wydedukuje ten fakt. Brat Rościsław również wie o przejściu i do niego to właśnie skieruje się z... hmm... zabezpieczonymi kosztownościami (o ile Kompanija mu w tym nie przeszkodzi).



Scena 5
Vivat Carolus Gustavus!
albo Szaleństwo ojca Ładysława.

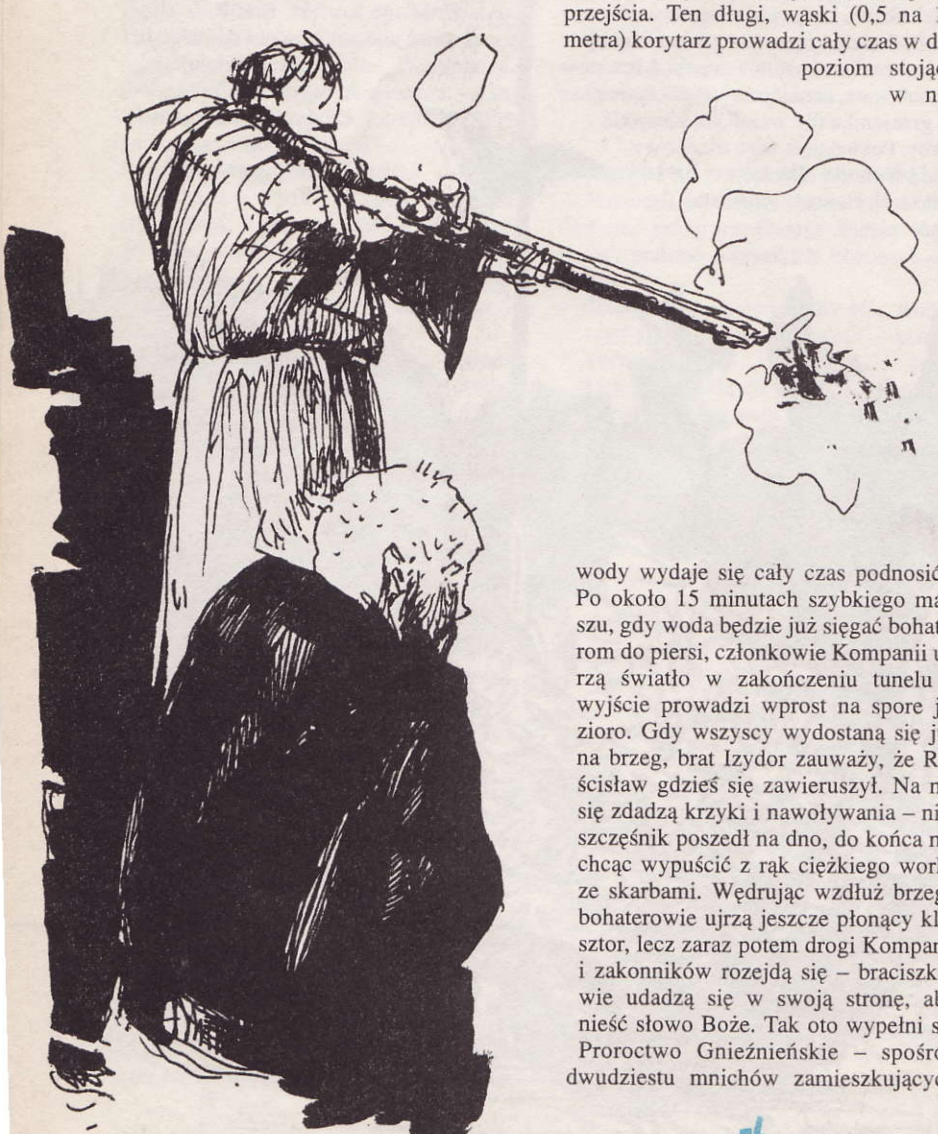
Jeśli drużyna postanowi ewakuować się samemu (bez udziału mnichów), w ostatniej chwili, tuż przed zagłębieniem się w tajnym przejściu, usłyszy głośny krzyk z dziedzińca – „Szwedzi, Szwedzi! Do murów!". Słysząc to Kompanija powinna ruszyć do walki lub chociaż zawiadomić braciszków o możliwości ucieczki w bezpieczne miejsce. Jeśli bohaterowie wyjdą przed kościół, to ich oczom ukaże się przerażający widok. Oto ojciec Ładysław odciąga odrzwia bramy, krzycząc przy tym: „Niech nas ogień oczyści!". Przez otwarte przejście wpada cały tłum żądnych krwi Szwedów i rozpoczyna się rzeź.

Niezależnie od tego, co uczyni Kompanija, do kościoła skierują się jeszcze bracia Izydor i Ewaryst. Pozostali mnisi albo legną w boju, albo ukryją się w drugim kościele, gdzie przebywa przeor Sadok. Brat Fortunat chwyci pochodnię, chcąc wysadzić klasztor w powietrze (zamierza podpalić proch do armat), lecz padnie w ostatniej chwili, trafiony szwedzką kulą. W tej właśnie chwili powinieneś przypomnieć graczom treść wizji i zasugerować (delikatnie), że szybka ewakuacja w bezpieczne miejsce jest właściwym rozwiązaniem. Jeśli – mimo wszystko – Panowie Bracia postanowią pozostać na polu bitwy, to czeka ich bardzo ciężka przeprawa, uwieńczona najpewniej śmiercią całej Kompanii.

Gdy bohaterowie postanowią wycofać się w bezpieczne miejsce, to ostatnim widokiem, jaki ujrzą przed zatrzaśnięciem wrót kościoła, będzie obraz procesji opuszczającej drugą świątynie, na czele z przeorem Sadokiem niosącym monstrancję, śpiewającej na całe gardło „Salve Regina" i idącej wprost na lufy muszkietów...

Scena 6
Haec est fuga Gnesnensis.

Tak więc jeno Kompanija i trzech mnichów (Rościsław, Izydor i Ewaryst) ocaleje z pogromu, udając się do tajnego przejścia. Ten długi, wąski (0,5 na 1,5 metra) korytarz prowadzi cały czas w dół; poziom stojącej w nim wody wydaje się cały czas podnosić... Po około 15 minutach szybkiego marszu, gdy woda będzie już sięgać bohaterom do piersi, członkowie Kompanii ujrzą światło w zakończeniu tunelu – wyjście prowadzi wprost na spore jezioro. Gdy wszyscy wydostaną się już na brzeg, brat Izydor zauważy, że Rościsław gdzieś się zawieruszył. Na nic się zdadzą krzyki i nawoływania – nieszczęśnik poszedł na dno, do końca nie chcąc wypuścić z rąk ciężkiego worka ze skarbami. Wędrując wzdłuż brzegu bohaterowie ujrzą jeszcze płonący klasztor, lecz zaraz potem drogi Kompanii i zakonników rozejdą się – braciszkowie udadzą się w swoją stronę, aby nieść słowo Boże. Tak oto wypełni się Proroctwo Gnieźnieńskie – spośród dwudziestu mnichów zamieszkujących klasztor dwóch ujdzie z życiem, a osiemnastu zginie śmiercią męczeńską.



A bohaterowie? Będą przemoczeni do suchej nitki i pozbawieni ekwipunku, który pozostał w klasztorze; przed nimi droga w nieznane, na spotkanie przygody... No, ale jeśli Starosta dobrze wywiązał się z powierzonego mu zadania, to gracze powinni być zadowoleni z biesiady...

FINIS CORONAT OPUS

Dodatek A

Mieszkańcy klasztoru

Dominikanie biali:	Kameduli małomówni:
ojciec Sadok (przeor)	ojciec Gerwazy (przeor)
ojciec Ładysław	ojciec Pankracy
brat Fortunat	brat Prokop
brat Izydor	brat Gracjan
brat Ewaryst	brat Poloniusz
brat Hubertyn	brat Symeon
brat Rościsław	brat Atanazy
brat Dulcyn	brat Saturnin
brat Damazy	
brat Dionizy	

oraz

(special guest star)
brat Pitt

Dodatek B

Podręczny słowniczek
polsko-szwedzko-łaciński

Jo skattala svenska neksta or (szw.) – W przyszłym roku będę mówił po szwedzku (Jest to jedyne znane autorom przygody zdanie w języku szwedzkim).

Memento mori (łać.) – Pamiętaj o śmierci (Jedyny zwrot, którego mogą używać kamedułowie).

HuHuuu [pohukiwanie sowy] (szw.) – HuHuuu (Tajny, porozumiewawczy kod Szwedów).

Dodatek C

Mądrości brata Rościsława

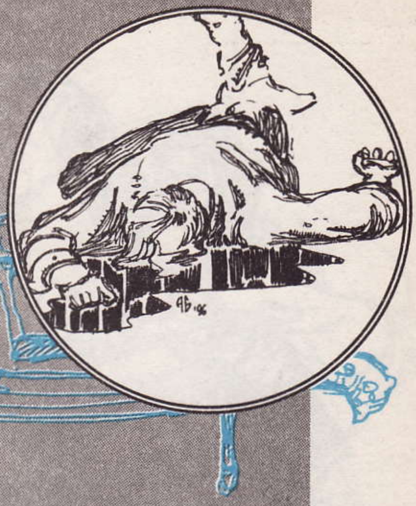
1. Wszystko, co w nim dobre, bezbożnik i tak zawdzięcza chrześcijaństwu.
2. Ateista nie może znaleźć Boga, tak jak rabuś nie może znaleźć strażnika miejskiego.
3. Jeśli pytają cię, czy jesteś wierzący, to znaczy, że nie jesteś.
4. Odwieczna Ewangelia nie wymaga bezkresnego kazania.
5. Niektórzy zachowują się tak, jakby kościół działał na drobne monety.

❑



JAK PO SZKOCKU ROŻNEM WYWIJAĆ

szkocka szkoła walki rapierem dla wygody wszelakich pludraków uczyniona



Jacek Komuda

Ilustracje: Andrzej Grzechnik

Wszyscy uważni czytelnicy V Księgi „Dzikich Pól" zauważyli zapewne, iż prezentowane tam zasady szermierki orężem typu zachodnioeuropejskiego wywodzą się ze szkoły francuskiej, najbardziej znanej na magnackich dworach w dawnej Rzeczypospolitej. Z braku miejsca nie umieściliśmy w podręczniku głównym systemu wszystkich czterech istniejących w XVII-wiecznej Europie sposobów walki rapierem. Zabrakło tam przede wszystkim szkoły włoskiej, hiszpańskiej i właśnie szkockiej.

Nie bez przyczyny zdecydowaliśmy się na prezentację ostatniej z wymienionych. Wszak w Rzeczypospolitej przebywało wielu Szkotów i Irlandczyków; było ich znacznie więcej niż Francuzów i Niemców, czy pludraków rodzimego pochodzenia – pludraków, wywodzących się z takich, co pojechali na kilka miesięcy do Rzeszy i już im obrzydła szabla i żupan. Skoro zatem w naszej Rzeczypospolitej przebywało aż tylu uchodźców ze Szkocji i Irlandii, na pewno daleko bardziej rozpowszechniły się zasady szkockie niż francuskie.

Znajomość opisywanego typu walki rapierem nie ograniczała się w Rzeczypospolitej do kręgów uchodźców ze Szkocji i Irlandii. Jak wiadomo „szoci" osiedlali się w wielu miastach Polski, a w każdym grodzie istniały zwykle bractwa szermiercze. Przedstawiciele owej nacji służyli też w wojsku, gdzie przekazać mogli swe umiejętności polskim towarzyszom. Bardzo liczni Szkoci otrzymywali indygenaty szlacheckie, służyli we dworach, czasami byli nawet nauczycielami sztuki fechtunku. Stąd poznanie zasad szkockiej szkoły walki, a zwłaszcza znalezienie odpowiedniego nauczyciela nie powinno być dla przeciętnego Pana Gracza aż tak trudne jak mogłoby się to wydawać.

Po lekturze niniejszego artykułu każdy, kto tworzy sobie postać cudzoziemca, bądź też Polaka czy Litwina władającego prostym rapierem, powinien zdecydować której szkole walki pozostanie wierny. Musi zapisać w Konnotacji, czy używa swej broni wedle prawideł francuskich, czy też szkockich.

SPOSOBÓW KILKA SZKOCKICH NA TO, JAK ANGIELCZYKA GŁOWY POZBAWIĆ I O TRZEWIA ŻYWOT JEGO ZUBOŻYĆ

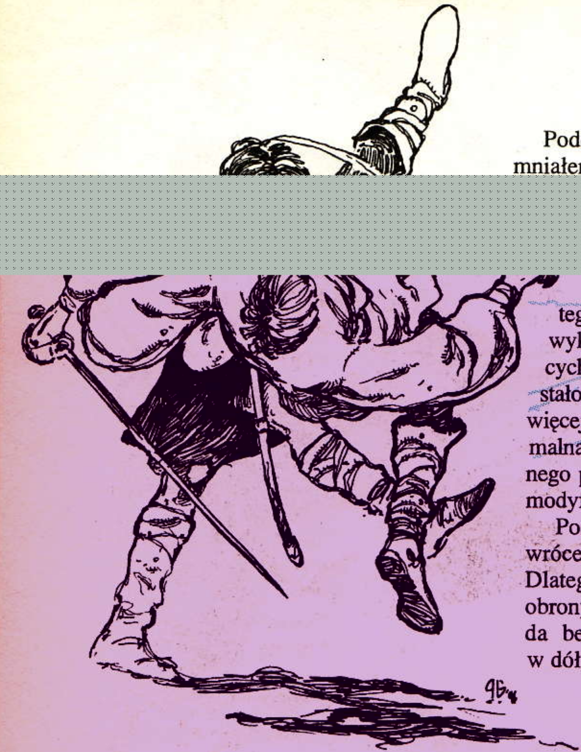
Szkocka szkoła walki różniła się od innych sposobów wywijania bronią przede wszystkim faktem, iż nie posiadała tak naprawdę żadnych reguł walki. Szkoły takie jak francuska, czy włoska zakładały mimo wszystko starcie wyłącznie z użyciem rapierów czy pałaszy. Uznawały one zasady honorowe; w końcu stworzone zostały praktycznie tylko do pojedynków. A jakże inna była walka na szkocki sposób! Niczym dla walczących stawało się wybicie przeciwnikowi zębów głowicą pałasza, podcięcie lub po prostu uderzenie pięścią między oczy, a nawet rzut sztyletem czy oślepienie ciśniętą w twarz garścią piachu. W pojedynkach i walkach, jakie zdarzały się bardzo często w dawnej Szkocji, uderzano także znienacka od tyłu, tak iż nikt nie mógł być pewien zwycięstwa dopóki naprawdę i ostatecznie nie rozciągnął wroga na ziemi. Dobry szermierz starał się więc pokonać przeciwnika szybkością, zwinnością i siłą; dążył do wygranej za wszelką cenę.

Tak naprawdę do pojedynku według szkockiej szkoły walki najlepiej nadawał się nie rapier bojowy czy pojedynkowy, lecz specjalna odmiana pałasza koszowego Claymore opisana dokładnie w „Dzikich Polach". Broń owa powstała najprawdopodobniej na przełomie XVI i XVII wieku, wyodrębniła się z dawnego miecza klanowego o tej samej nazwie. Oczywiście nie znaczy to wcale, iż do walki wedle podanych niżej zasad nie można użyć także zwykłego rapiera czy pałasza, a nawet szabli.

Zacznijmy zatem teraz zaznajamiać się ze szkocką szkołą rozstrzygania starć. Jeśli chodzi o samą technikę walki, to podstawowe cięcia i pchnięcia są w niej takie same jak we francuskiej. I tak zatem zabiedzony irlandzki czy szkocki O'Callan lub O'Connor herbu pludrackiego (np. paw na mieczu), który w Rzeczypospolitej pierwszy raz od dziecka najadł się dobrze, znał w XVII wieku zarówno cięcia krzyżowe, jak i wręczne, a także wszystkie rodzaje pchnięć – począwszy od zwykłego, poprzez pchnięcie z wypadem i palestrę (skok i wypad), a także zbicie. Jak każdy dobry szermierz powinien także umieć wykonywać uniki. Jednak ponieważ szkocka szkoła walki preferuje niespodziewane cięcia i sztychy, ktoś przyuczony do tego rodzaju walki znał zapewne uniki znacznie lepiej niż zwykły szermierz używający rapiera. Jak pamiętamy, w trakcie wykonywania opisywanego manewru, za każde 2 Punkty Walki wydane przez atakującego na cięcie lub pchnięcie, Starosta Gry odejmuje od Zwinności unikającego modyfikator równy 5%. W przypadku kogoś obeznanego z zasadami szkockiej szkoły walki, modyfikator ów (lub jego wielokrotność) odejmuje się za każde 3 Punkty Walki wydane przez przeciwnika na atak.

A teraz przyjrzyjmy się, jak wyglądają inne rodzaje ataków:





CIOS GŁOWICĄ
Pałasz Claymore i szable 2; rapiery 3

To po prostu zwykłe uderzenie rękojeścią pałasza w twarz przeciwnika. Najwygodniej jest przeprowadzić je tuż po wykonaniu zbicia (lub zastawy w przypadku szabli). W trakcie walki wygląda to w taki sposób, iż walczący, który ma zamiar zaatakować najpierw osłania się przed pchnięciem lub cięciem przeciwnika czyniąc zbicie, a jeśli mu się ono uda, deklaruje po prostu: *„No to naści rękojeścią w zęby“* i wydaje dodatkowo podaną wyżej liczbę **PW**. Być może nie wygląda to zbyt poetycznie, ale jak już wspominaliśmy Szkoci nie cieszyli się opinią ludzi zachowujących dobre maniery w trakcie walki. Po deklaracji takiego ataku Starosta Gry wykonać powinien test **Zwinności** przeciwnika. Jeśli jest nieudany, odnosi on obrażenia w wysokości 4k10.

Na uderzenie głowicą przeznaczyć należy minimalnie 2 Punkty Walki (jeśli używa się szabli bądź dowolnego typu rapiera 3). Jeśli jednak walczący wyda ich więcej, przyjąć można, iż za każde 2 **PW** wydane dodatkowo ponad minimum, przy teście **Zwinności** przeciwnika odejmuje -5% od tego współczynnika.

PODCIĘCIE
wszystkie bronie 3

Ten manewr to zwykłe podcięcie przeciwnika, tak aby upadł, a wówczas przyłoży mu się sztych do gardła. Przy podcięciu należy najpierw zbliżyć się do wroga, co najłatwiej uczynić kiedy się go atakuje, a następnie – po prostu zahaczyć nogą o jego stopę i wytrącić z równowagi.

Podcięcie, jak już przed chwilą wspomniałem, przeprowadza się zaraz po wy- [...] 3 **Punkty Walki**. Po zadeklarowaniu tego manewru Starosta Gry powinien wykonać test **Zwinności** tego z walczących, przeciwko któremu podcięcie zostało zastosowane. Jeśli wyda się na nie więcej **PW** niż wymagana wartość minimalna, za każde 3 **PW** powyżej wymaganego progu, przeciwnik otrzymuje ujemny modyfikator do Zwinności wynoszący -5%.

Podcięcie wymaga od atakującego odwrócenia uwagi od rzeczywistej walki. Dlatego też w trakcie jego najbliższej obrony (a więc najczęściej zbicia) przepada bezpowrotnie połowa (zaokrąglając w dół) wydanych na nią **PW**.

CIOS PIĘŚCIĄ
pałasz Claymore 1; rapiery i szable 2

To po prostu zwykłe uderzenie pięścią w twarz lub w korpus przeciwnika. Zwykle wykonuje się je równolegle z innym zadeklarowanym atakiem. Walczący mówi wówczas: *„Tnę Waści cięciem krzyżowym za 4 PW i walę pięścią w łeb“*. W czasie, gdy prawą ręką, która trzyma broń wyprowadza się pchnięcie lub cięcie, lewa wykonuje niespodziewane uderzenie. Po zadeklarowaniu ciosu pięścią, Starosta Gry powinien przetestować **Zwinność** tego z walczących, przeciwko któremu opisywany manewr został zastosowany. Jeśli test jest nieudany, oznacza to, że ugodzona postać otrzymuje obrażenia o wartości 3k10 punktów. Oczywiście równolegle z uderzeniem pięści rozstrzygany jest atak przeprowadzany bronią trzymaną w prawej dłoni. Z powodu odwrócenia uwagi, walczący może jednak efektywnie wykorzystać jedynie połowę (zaokrąglając w dół) wydanych na niego PW.

KOPNIĘCIE
pałasz Claymore 1; rapiery i szable 2

Ten manewr przeprowadza się w taki sam sposób, co cios pięścią. Można zadeklarować go zarówno we własnej fazie ataku, jak i w fazie obrony. Kopnięcie zadaje przeciwnikowi 4k10 obrażeń.

ZMYŁKA
wszystkie bronie 3

Zmyłka, jak sama nazwa wskazuje, polega na zmyleniu przeciwnika, wykonaniu ruchu, który odwróciłby jego uwagę od rzeczywistego kierunku uderzenia i pozwolił na przełamanie obrony. Zmyłką może być oślepienie – rzucenie wrogowi w twarz garści piachu, [...] np.: *„Tnę Waści za 5 PW i czynię zmyłkę“*. Po wykonaniu zmyłki Starosta Gry powinien przetestować Zmysły osoby, przeciwko której została zastosowana. Jeśli test jest nieudany, traci ona z najbliższej Obrony lub Ataku kilka Punktów Walki. Ich liczba określana jest przez rzut 1k3+1.

RZUT SZTYLETEM
wszystkie bronie 3

Jeśli któryś z walczących posiada przy pasie lub też trzyma w lewej dłoni sztylet bądź lewak, może spróbować rzucić nim w przeciwnika. Rzut ów zadeklarować można w dowolnym momencie walki, równocześnie ze swoim Atakiem lub Obroną. Na opisywany manewr walczący przeznaczyć powinien dowolną liczbę PW. Jeśli posiada biegłość *lewak* może oczywiście odliczyć je od puli przeznaczonej dla tego właśnie rodzaju broni. Po zadeklarowaniu rzutu sztyletem, walczący wykonuje test wydanych PW, rzucając 1k10. Jeśli jest on udany oznacza to, że trafił przeciwnika, który odnosi obrażenia charakterystyczne dla używanego rodzaju sztyletu.

PCHNIĘCIE W ODKRYTE
pałasz Claymore i rapiery+2; szable +4

Opisywany rodzaj ataku może okazać się nadzwyczaj pomocny w trakcie walki z przeciwnikiem osłoniętym zbroją. Pchnięcie owo zadaje się bowiem w taki sposób, aby wbić ostrze rapieru lub pałasza w szczelinę pancerza. Na manewr ten, poza **PW** wydawanym na Atak, należy poświęcić

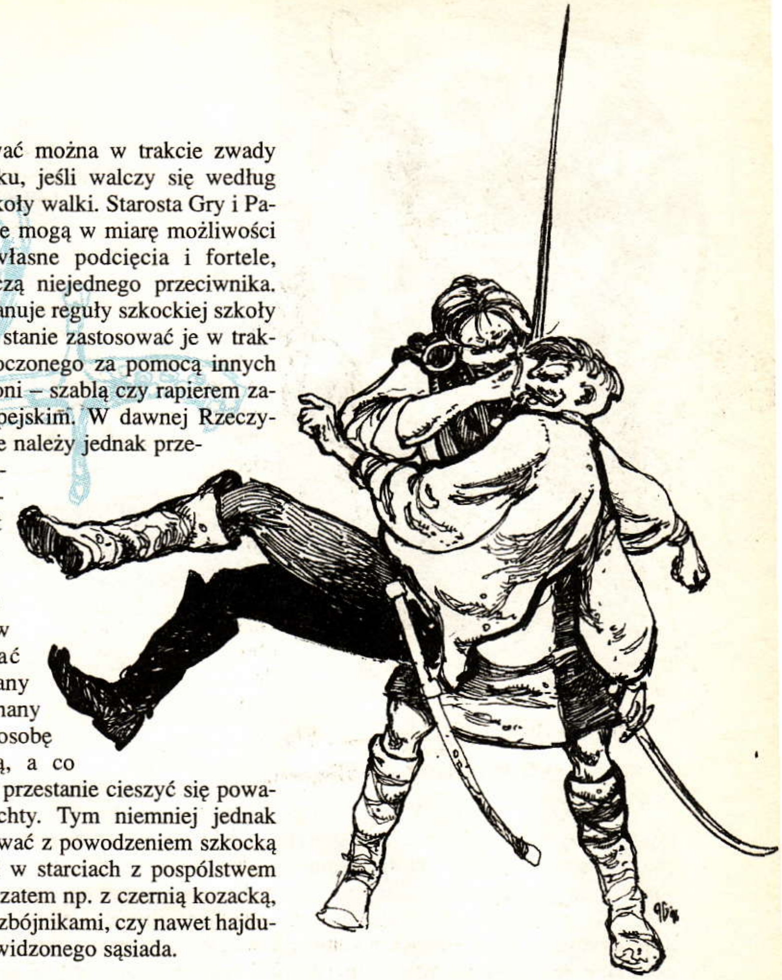


jeszcze 2 dodatkowe Punkty Walki. Jeśli rezultatem Ataku jest trafienie oznacza to, że przeciwnik odnosi obrażenia, które nie są pomniejszane o Wyparowania jego zbroi.

PCHNIĘCIE W PLECY
pałasz Claymore 2; rapiery 3;szable 4

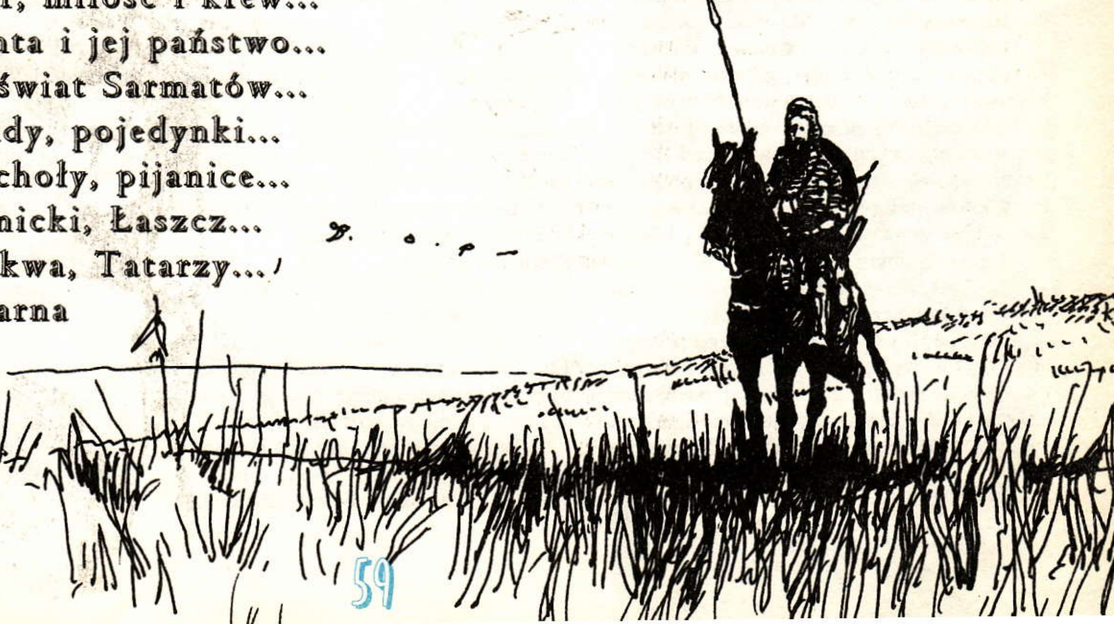
Pchnięcie w plecy to niezwykle podstępny, niebezpieczny rodzaj ciosu, który powalić może nawet najpotężniejszego przeciwnika. Zawsze zadaje się go w trakcie ataku. Pchnięcie w plecy wymaga od wykonującego je człowieka nagłego skoku w bok, co pozwoli na wyprowadzenie pchnięcia w plecy. Obrona przed opisywanym rodzajem uderzenia polega na wykonaniu uniku, który zadeklarować powinien obrońca. Przy zastosowaniu tego manewru, atakujący powinien zadeklarować najpierw liczbę **PW** wydaną na atak, a następnie, zanim przeciwnik zadeklaruje swoją obronę, powiedzieć np: *„Pcham waści w plecy"*. Teraz obrońca winien wykonać unik (chyba, że w tym samym czasie zdecyduje się jednak ciąć wroga). Jeśli jest on nieudany, atakujący wykonuje test wszystkich **PW** wydanych na ten atak, aby sprawdzić, czy pchnięcie w odkryte trafiło przeciwnika.

To, co opisujemy wyżej, to tylko kilka przykładów niespodziewanych ataków, które stosować można w trakcie zwady lub pojedynku, jeśli walczy się według szkockiej szkoły walki. Starosta Gry i Panowie Gracze mogą w miarę możliwości wymyślać własne podcięcia i fortele, które zaskoczą niejednego przeciwnika. Jeśli ktoś opanuje reguły szkockiej szkoły walki jest w stanie zastosować je w trakcie starcia toczonego za pomocą innych rodzajów broni – szablą czy rapierem zachodnioeuropejskim. W dawnej Rzeczypospolitej nie należy jednak przesadzać z wojennymi fortelami. Zbyt częste używanie ich w trakcie pojedynków spowodować może, iż dany pan brat uznany zostanie za osobę niehonorową, a co za tym idzie przestanie cieszyć się poważaniem szlachty. Tym niemniej jednak można stosować z powodzeniem szkocką szkołę walki w starciach z pospólstwem i plebsem, a zatem np. z czernią kozacką, zwykłymi rozbójnikami, czy nawet hajdukami znienawidzonego sąsiada.



Dzikie Pola

Burzliwy wiek XVII...
Szabla, honor, miłość i krew...
Polska szlachta i jej państwo...
Fascynujący świat Sarmatów...
Zajazdy, zwady, pojedynki...
Hultaje, warchoły, pijanice...
Boruta, Stadnicki, Łaszcz...
Kozacy, Moskwa, Tatarzy...
Ta gra fabularna pozwoli Ci przenieść się w ten świat...





ZAPISKI ŻELAZNEGO DRWALA

Dziki

WSTĘP...

Nie znoszę wstępów... Witam więc po prostu wszystkich miłośników BattleTecha oraz wszystkich tych, którzy zainteresowani są grami strategicznymi oraz RPG. Na prośbę moich przyjaciół z redakcji, począwszy od niniejszego numeru postaram się stopniowo przybliżać Wam realia systemu BattleTech. Nie mogę niestety zagwarantować, że artykuły będą ukazywać się cyklicznie i w każdym kolejnym numerze. Postaram się jednak, by każde nasze spotkanie poruszało co najmniej kilka różnych aspektów gry tak, aby każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Dominującym tematem artykułów publikowanych w niniejszej rubryce będzie tło historyczne wydarzeń rozgrywających się w świecie gry fabularnej „Mechawojownik". Znajdą się tam również informacje dotyczące techniki, ekonomii i życia codziennego świata gry. Ponieważ dane te są często porozrzucane po wielu książkach źródłowych, w praktyce okazują się być trudno dostępne. Z mojego doświadczenia wynika jednak, że stanowią niezwykle one cenne źródło dodatkowych informacji dla graczy oraz dla Mistrzów Gry pragnących wykreować przekonującą, spójną a przede wszystkim barwną i porywającą epopeję.

Zwolenników gry planszowej BattleTech chciałbym zapoznać z wieloma ciekawymi rozszerzeniami i modyfikacjami zasad, dotyczącymi zarówno prowadzenia rozgrywki, jaki poprzedzającego ją etapu przygotowań. Chciałbym również poświęcić nieco miejsca samej mechanice gry, a więc planszom, żetonom, figurkom oraz scenariuszom. Każdy z poruszanych w danym odcinku tematów będzie poprzedzony specjalną ikoną, co z pewnością ułatwi wam odnajdywanie potrzebnych informacji. Niewielka ilość stron, jaką przeznaczono na niniejszą rubrykę, uniemożliwia, niestety, prezentację bardziej obszernych materiałów; ufam jednak, że czasem uda mi się „przemycić" jakąś krótką opowieść, która wprowadzi Was w odpowiedni klimat i być może stanie się inspiracją do gry...

BŁĘDY W „KOMPENDIUM"

Na początek chciałbym rozprawić się z błędami i wypaczeniami, jakie znaleziono w polskiej edycji „Kompendium BattleTecha".

1. Karta Danych Piechoty (str. 10, 164). Gdyby piechota mogła zadawać jedynie tak niewielkie uszkodzenia, to właściwie mogłaby się od razu poddać... Rzeczywistość jest dużo mniej przyjemna, szczególnie dla Mechawojowników. Swoją drogą nie dziwię się graczom, którzy twierdzą, że rozdział poświęcony piechocie jest niezrozumiały. Jasne, że jest niezrozumiały, jeśli Karta Danych w 75% składa się z błędów! Tabela Karty powinna wyglądać (co jest zgodne z tabelą na str. 58) tak jak na stronie obok.
2. Dobór ciężaru Szkieletu Konstrukcji budynku (projektowanie, str 147). Powinno być:
   Liczba Poziomów x Heksy x WW)/10
   = ciężar struktury wewn.
3. Tabela Silników Jądrowych (str. 129). W inskrypcji z gwiazdką powinno być: „dwukrotnie mniej" – tak jak wynika to z opisu silników serii XL na str.141.
4. W rozdziale pt. „Oddziały Piechoty" (str.58), w zdaniu: „zapas amunicji pozwala na jej automatyczne, dwukrotne, ponowne naładowanie", słowo „ponowne" sugeruje możliwość oddania trzech salw. W rzeczywistości wyrzutnie mogą oddać tylko dwie salwy – patrz również Karty Danych Piechoty Zmechanizowanej, zamieszczone na końcu podręcznika.

Chciałbym tu również przypomnieć podstawową zasadę dotyczącą projektowania własnych konstrukcji:

LICZBA PR W MARSZU
(PRĘDKOŚĆ MARSZOWA) x 1,5
= LICZBA PR W BIEGU
(PRĘDKOŚĆ BOJOWA)

Wynik obliczeń zaokrąglamy w górę.

Warto zwrócić uwagę na rozróżnienie ewidentnych pomyłek edytorskich (których pełne jest również wydanie amerykańskie) od pewnych nielogiczności i uproszczeń wynikających z konstrukcji gry. Na przykład zasady AeroTecha nie zabraniają użycia karabinów maszynowych w otwartej próżni, choć z punktu widzenia dzisiejszej fizyki jest to bzdurą (nie mówiąc już o tym, że te same wielkokalibrowe karabiny maszynowe, które na powierzchni planety miałyby donośność około 100m, w przestrzeni kosmicznej zdolne są razić cele w odległości do.....19,5 tysiąca (!!!) kilometrów. Na szczęście nie udało mi się znaleźć innej, równie piramidalnej bzdury...

CO WARTO WIEDZIEĆ O SYSTEMIE?

Przede wszystkim chyba to, że na dzień dzisiejszy składa się on z ponad stu czterdziestu pozycji (nie licząc powieści, których akcja dzieje się w świecie gry), z czego co najmniej pięć to wydania



Karta danych piechoty

	▼ maksymalny stan plutonu odrzutowego																											
	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Pluton strzelców	7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1
Pluton karabinów maszyn. lub miotaczy ognia	10	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1
Pluton laserów lub wyrzutni RBZ	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1

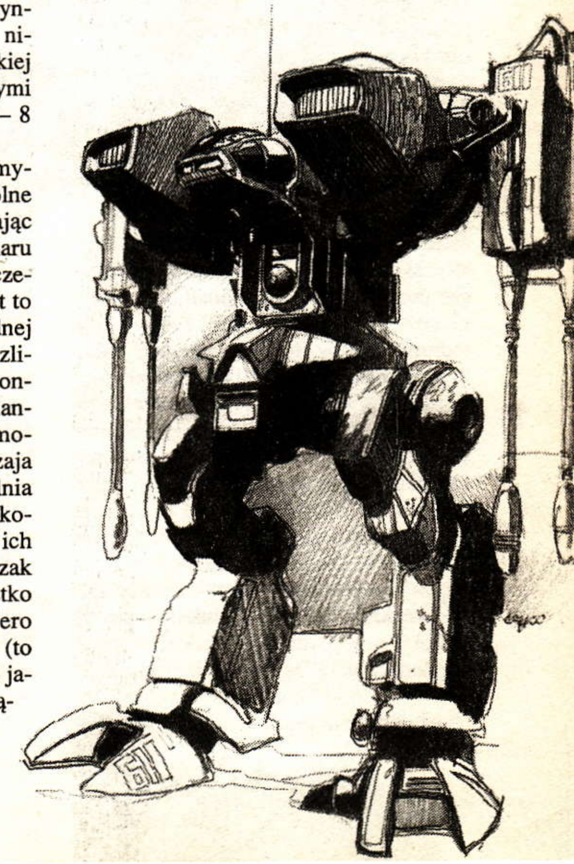
pudełkowe. Wydaje się, że firma FASA postanowiła rozbudowywać swój system dwutorowo. Pierwsza droga rozwoju to niezwykle bogaty i szczegółowy system bitewny, którego fundament stanowią planszowe gry BattleTech, CityTech i BattleSpace (będące znacznym rozszerzeniem znanego w Polsce AeroTecha). Drugim, nie mniej ważnym wątkiem jest gra fabularna „MechWarrior" (przygotowywane do druku polskie wydanie będzie nosić tytuł „Mechawojownik"), wspierana przez wiele obszernych książek źródłowych. Poszczególne elementy systemu wydawane były na przestrzeni prawie dziesięciu lat, a niektóre z nich doczekały się już czterech edycji, czasem dość znacznie modyfikujących dotychczasowe zasady. Wprowadziło to nieco zamieszania. Jakkolwiek w ciągu ostatnich trzech lat firma dąży do maksymalnego ujednolicenia wszystkich wydrukowanych dotąd informacji i zasad, na ostateczny efekt tej tytanicznej pracy trzeba będzie jeszcze trochę poczekać. Przyglądając się uważnie całości systemu, już na pierwszy rzut oka można wyróżnić w nim kilka charakterystycznych „poziomów" rozgrywki. Nie chodzi tu jednak o stopień skomplikowania zasad, lecz o SKALĘ, w jakiej toczy się akcja. Dobitnym tego odzwierciedleniem są rozmiary heksów na planszach używanych podczas gry (uwaga: zasady gry fabularnej „Mechawojownik" również przewidują możliwość użycia plansz heksagonalnych, podobnie jak np. MERP). Zacznijmy „od góry" tzn. od planszy przestrzeni kosmicznej. Jeden heks reprezentuje tu obszar o przekątnej ok.6500 km. Skala ta wykorzystywana jest podczas rozgrywek według zasad gier BattleSpace oraz AeroTech do uregulowania ruchu statków kosmicznych i lądowników. O jeden szczebel „niżej" znajduje się plansza atmosferyczna (1 heks to około 500 m) służąca do rozgrywania walk powietrznych według zasad gry AeroTech. Jeszcze niżej mamy planszę „podstawową", znaną wszystkim graczom BattleTecha (1 heks to ok. 30m): służy ona do kontrolowania ruchu Mechów, Pojazdów i oddziałów piechoty. Kolejnym krokiem „w dół" jest skala używana czasem podczas sesji „Mechawojownika", gdzie jeden heks symbolizuje pięć metrów terenu. Z moich doświadczeń wynika, że graczom niekiedy trudno jest – wyłącznie na podstawie słownego opisu MG – prawidłowo ocenić odległości dzielące poszczególne obiekty. Podział ewentualnego szkicu na heksy byłby wtedy wskazany. Ostatnim „stopniem zagęszczenia" jest plansza wykorzystywana w grze BattleTroops, która pokryta jest siatką punktów odległych od siebie (w terenie) o 2,5m. Jest to właściwie dokładniejsza wersja poprzednio omówionej skali, umożliwiająca indywidualne zmagania poszczególnych żołnierzy. Istnieją, jak zwykle, wyjątki. Pierwszym z nich jest gra BattleForce, umożliwiająca rozgrywkę na szczeblu taktycznym, a więc operując lancami i kompaniami Mechów. Skala używanych tu plansz usytuowana jest mniej więcej pomiędzy planszami atmosferycznymi, a podstawowymi planszami BattleTecha (prawdopodobnie 1 heks reprezentuje 120m terenu – piszę „prawdopodobnie", gdyż posiadam jedynie szkice omawianych plansz). Drugi wyjątek to Areny, znajdujące się w pudełkowym wydaniu rozszerzenia pt. SOLARIS VII. Pojedyncze Mechy (lub ich pary) walczą tu niczym antyczni gladiatorzy na niewielkiej przestrzeni ograniczonej żelbetonowymi ścianami (jeden heks odpowiada 7,5 – 8 metrom terenu).

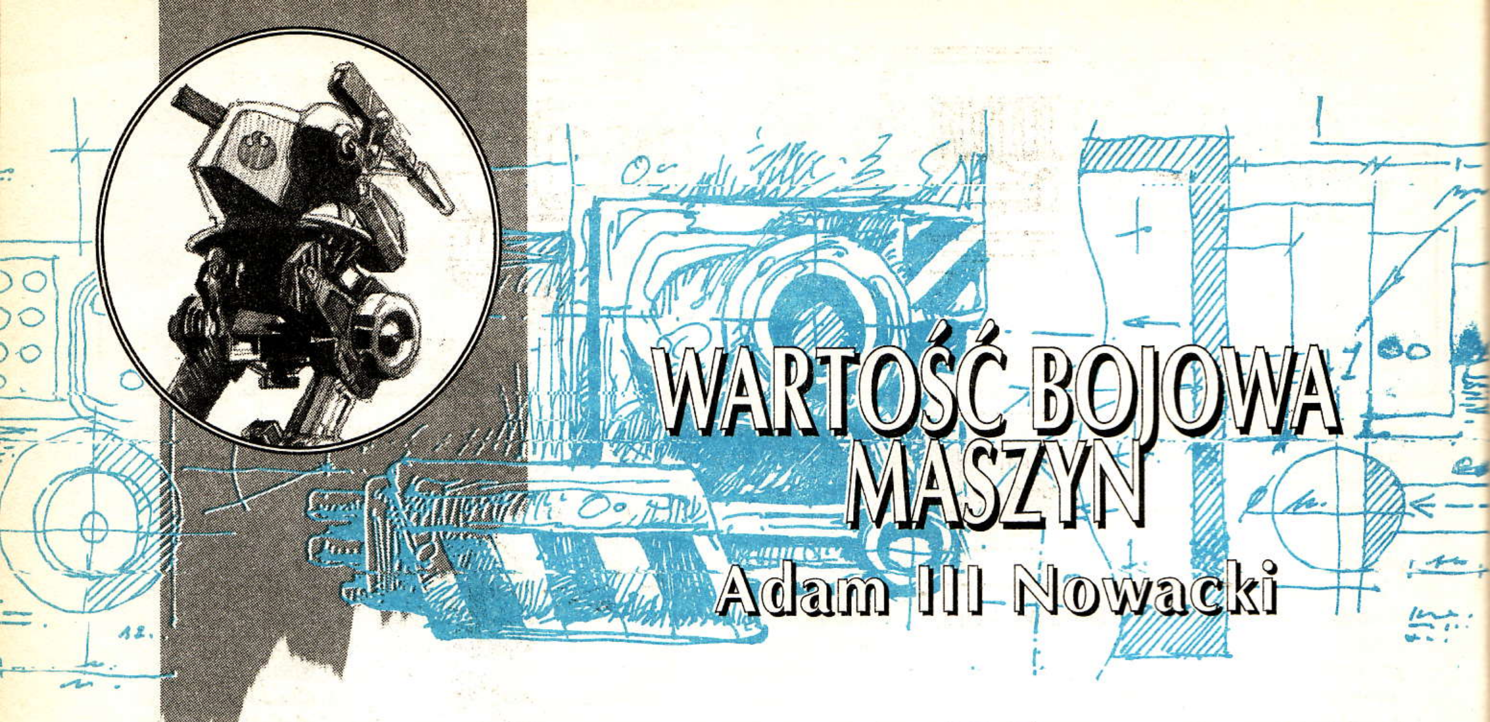
Jak więc widzicie, system jest pomyślany dość chytrze, a jego poszczególne elementy zazębiają się umożliwiając dość płynne „zstąpienie" z bezmiaru niebios prosto w błoto i pył pojedynczego okopu. Osobiście uważam, że jest to jednocześnie zaletą i wadą: z jednej strony bowiem umożliwia ścisłe rozliczanie odległości (więc i dokładną kontrolę ruchu), co w przypadku gier planszowych jest podstawowym wymogiem, z drugiej jednak przyzwyczaja graczy do heksów, co często odrealnia i spowalnia grę. Trudno jednak krytykować twórców BattleTecha za to, że ich system jest „najeżony" heksami. Wszak trzon systemu stanowią mimo wszystko gry planszowe, z których dopiero później wyłoniła się gra fabularna (to kierunek rozwoju odwrotny do tego, jaki przeszło wiele gier RPG posiadających }czego przykładem może być system rozgrywki makietowej oparty wyłącznie na pomiarze odległości – patrz BattleTech Kompendium.

PYTANIA I ODPOWIDZI

Zanim zakończę pierwsze nasze spotkanie, chciałbym jeszcze zaproponować Wam uruchomienie związanej z BattleTechem kolumny „Pytania i Odpowiedzi". Jeśli ktoś ma jakieś ważne pytanie lub wątpliwości związane z zasadami gry, niechaj napisze na adres redakcji, umieszczając na kopercie dopisek: **BattleTech.** Pytania lub problemy powinny być jasno i zwięźle sformułowane, tak aby można je było łatwo posortować w bloki tematyczne; będę starał się odpowiadać na nie w kolejnych „Zapiskach..." w formie krótkich artykułów bądź kilku zdań wyjaśniających problem, podobnie jak odbywa się to na łamach brytyjskiego miesięcznika White Dwarf (patrz art. Rapid Fire). Proszę: piszcie CZYTELNIE!. Gryzmoły trafią od razu do kosza!

Pozdrawiam...





WARTOŚĆ BOJOWA MASZYN

Adam III Nowacki

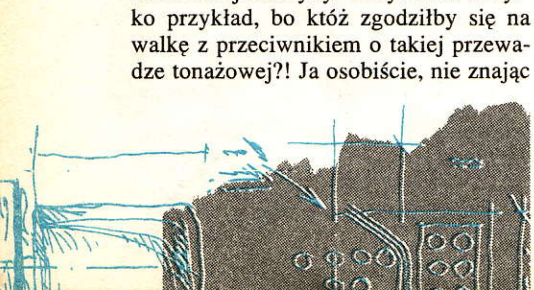
Czy zastanawialiście się kiedyś, co stanowi o żywotności Battlemecha na polu walki? Można by powiedzieć, że to jego opancerzenie lub też prędkość umożliwiająca kluczenie wśród wrogich maszyn. Ale czy pomyśleliście o sile jego własnej broni, o tym że najlepszą obroną jest atak? Spróbujcie wyprowadzić trzy Locusty (o łącznej masie 60 ton) przeciwko Phoenix Hawkowi (o masie 45 ton). Wystarczy jeden celny strzał z Ciężkiego Lasera oddany przez Phoenix Hawka, aby Locust odczuł to dosyć poważnie. Ponowne trafienie w tę samą lokację choćby ze Średniego Lasera doprowadzi do całkowitego zniszczenia kończyny lub boku, przetrwa tylko korpus. Z drugiej strony, aby choć naruszyć strukturę wewnętrzną Phoenix Hawka Locusty musiałyby oddać kilka strzałów ze swojej najskuteczniejszej broni jaką jest Średni Laser – i to w tą samą lokację! Oczywiście gracz dowodzący Locustami może zastosować w czasie stracia pewne elementy strategii: obejście wrogiej jednostki od strony pleców, frontalny szturm wszystkich jednostek lub też zmasowany atak z trzech kierunków. Nigdy jednak prowadzący samotnego Phoenix Hawka nie będzie poruszał się pierwszy, istnieje więc zawsze możliwość, że uniknie okrążenia wyskakując z pomiędzy wrogich Battlemechów. Możliwe jest też, że to on w swoim ruchu wskoczy na tyły któregoś z Locustów i odda salwę do bezbronnej maszyny. Oczywiście to tylko przykład, bo któż zgodziłby się na walkę z przeciwnikiem o takiej przewadze tonażowej?! Ja osobiście, nie znając innego sposobu na podział sił walczących stron, zażądałbym dostępu do Thunderbolta – wszak waży on 65 ton (czyli tylko o 5 ton więcej).

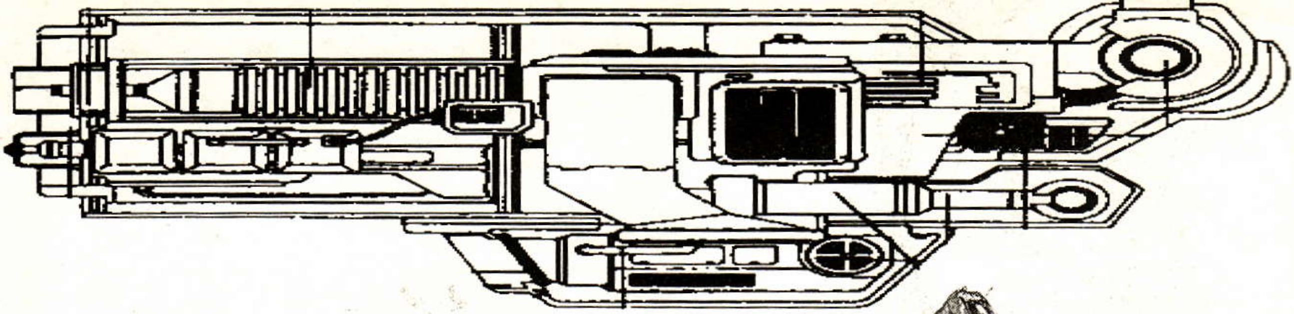
Jak więc rozsądnie dysponować Battlemechami i sprawiedliwie rozdzielić siły tak, aby przeciwstawić sobie w krótkiej bitwie armie o równej sile? Problem ten został rozwiązany już dawno temu przez twórców gry, lecz mało kto o tym wie. Na podstawie sprawności ruchowej Battlemecha, jego uzbrojenia, pancerza i innych współczynników określono WARTOŚĆ BOJOWĄ każdej maszyny Opierając się na powyższym przykładzie można by więc powiedzieć, że trzy Locusty to 2,256 (3 x 0,752) punktów Wartości Bojowej (WB), a samotny Phoenix Hawk to 2,190 pkt. Wynika z tego że siły obu stron mają porównywalne szanse. W tej sytuacji wprowadzenie do boju Thunderbolta (3,971 WB) wydaje się być absurdem.

Przyjrzyjmy się systemowi obliczania WB na przykładzie dwu wariantów wyposażenia Battlemecha typu Shadow Hawk. Znany nam wszystkim z pierwszego polskiego wydania gry Battletech wariant SHP-2H (2,571 pkt. WB) posiada na pokładzie Działo Automatyczne AC# 5, systemy wyrzutni Rakiet Dalekiego Zasięgu RDZ 5 i Rakiet Bliskiego Zasięgu RBZ 2, Średni Laser oraz 12 chłodnic. Wersja używana przez Mechawojowników Domu Kurita – SHP-2K (2,857 pkt. WB) niesie „na pokładzie" Działo Molekularne, system wyrzutni Rakiet Dalekiego Zasięgu RDZ 5 oraz 17 chłodnic. Obie wersie posiadają takie same możliwości ruchowe, identyczne opancerzenie, wszystkie siłowniki i systemy. Co więc powoduje tak wielką (ponad 10%) różnicę w punktacji? Na korzyść SHP-2K przemawia większa siła ognia w walce na duże odległości, nie montowanie broni w ramionach (umożliwia to prowadzenie pełnego ognia i wykonywanie ciosów lub pchnięć podczas Fazy Walki Wręcz w tej samej turze), oraz zmniejszenie ilości amunicji, stanowiącej potencjalne zagrożenie eksplozją wewnętrzną. Umieszczenie w BattleMechu „zapasu" chłodnic (całkowita możliwość nagrzania maszyny w ciągu jednej tury to: 3 – za skok + 12 – salwa ze wszystkich broni = 15) i rozlokowanie ich w nogach, także wpływa na końcową sumę punktów WB. Jak wynika z przykładów, planowanie składu sił spotykających się na polu bitwy w oparciu o system Punktów Wartości Bojowej poszczególnych jednostek jest dużo rozsądniejsze niż wyliczanie tonażu i wyrównuje szanse walczących stron.

Innym sposobem (nie ograniczającym się do porównywania tonażu) jest wycena jednostek za pomocą ekwiwalentu pieniężnego – przy użyciu kredytów Comstaru (C).Dokładny proces wyceny przedstawiony został w polskiej edycji Battletech: Kompendium. Warto zwrócić uwagę na fakt, że nie jest to system tak dokładny jak system Punktów Wartości Bojowej – Shadow Hawk SHP-2H z powyższego przykładu jest DROŻSZY (!) od lepszej ogniowo wersji SHP-2K.

Na zakończenie zamieszczam zestawienie Wartości Bojowej oraz cen (kredyty C) Battlemechów i oddziałów piechoty opisanych w dotychczasowych publikacjach polskich.

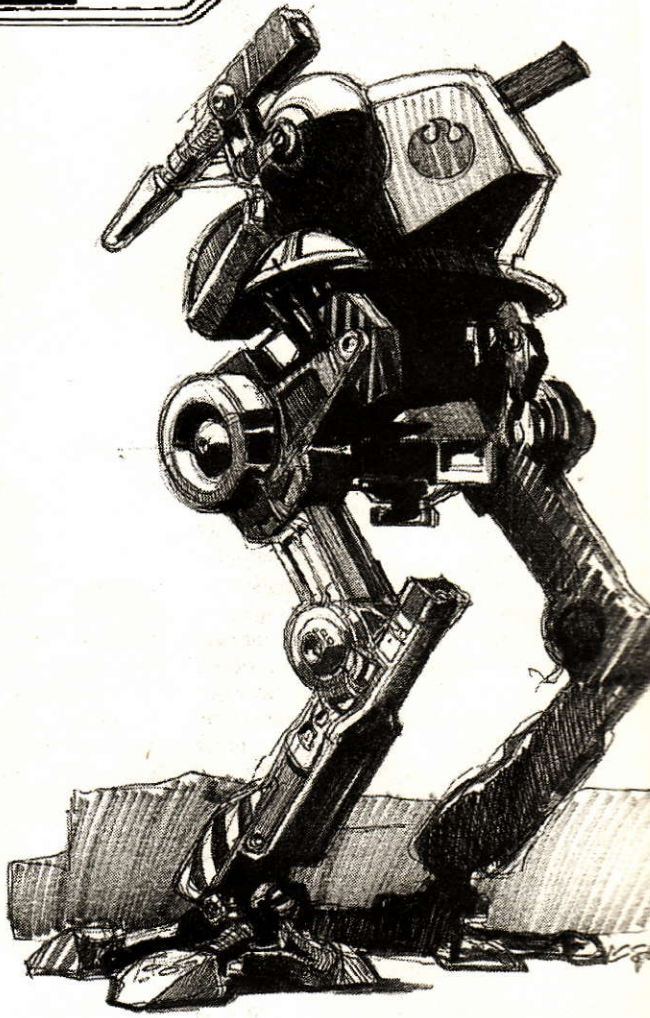




PUNKT PIECHOTY PANCERNEJ

	Wyposażenie:		
Przynależność	**Miotacz ognia**	**Karabin maszynowy**	**Lekki laser**
Klany	735	725	745
Sfera Wewnętrzna	730	720	740

Uwaga: Powyższe liczby oznaczają WB jednego Punktu.



BATTLEMECHY

Nazwa	Model	Tonaż	WB	Cena
Locust	LCT-1V	20	752	1,512,401
Stinger	STG-3R	20	936	1,615,440
Wasp	WSP-1A	20	949	1,646,640
Valkyrie	VLK-QA	30	1,436	2,205,320
Assassin	ASN-21	40	1,856	3,765,814
Phoenix Hawk	PXH-1	45	2,190	4,067,540
Rifleman	RFL-3N	60	2,515	4,869,600
Shadow Hawk	SHD-2H	55	2,571	4,539,383
Wolverine	WVR-6R	55	2,686	4,827,683
Griffin	GRF-1N	55	2,721	4,957,108
Crusader	CRD-3R	65	2,913	5,547,411
Archer	ARC-2R	70	3,123	6,384,974
Thunderbolt	TDR-5S	65	3,189	5,446,761
Warhammer	WHM-6R	70	3,486	6,026,784
Marauder	MAD-3R	75	3,556	6,635,125
Zeus	ZEU-6S	80	3,782	7,617,901
BattleMaster	BLR-1G	85	4,368	8,549,344

PIECHOTA

	Wyposażenie:				
Rodzaj formacji	**Karabin**	**Miotacz ognia**	**Karabin maszynowy**	**Ręczny laser**	**Wyrzutnia RBZ-2**
Liniowa	140	168	196	252	280
Zmotoryzowana	196	240	252	308	336
Pluton odrzutowy	210	231	252	273	294
Oddziały wyszkolone w zwalczaniu Wrogich Battlemechów (OZM)					
Liniowa	280	308	336	392	420
Zmotoryzowana	336	364	392	448	476
Pluton odrzutowy	315	336	357	399	420

Uwaga: Powyższe liczby oznaczają WB jednego plutonu.

Należy pamiętać że oddział standardowy i zmotoryzowany składa się z 28 żołnierzy, zaś pluton odrzutowy liczy ich tylko 21; koszt (WB) Punktu Piechoty Pancernej obejmuje pięciu Żywiołów. Dodatkowo zwracam uwagę, że Zbroje Zmechanizowane Klanów wyposażone są dodatkowo w wyrzutnie RBZ-2 (patrz Battletech: Kompendium str. 62). Dane w tabelach piechoty odnoszą się do pełnych oddziałów i punktów. Chcąc wprowadzić niepełny Punkt (tylko Sfera Wewnętrzna) należy wartość z tabeli podzielić przez 5, a otrzymany wynik pomnożyć przez liczbę wprowadzonych Zbroi Zmechanizowanych.

Koszty utrzymania i wyposażenia (w kredytach C) oddziałów piechoty zawiera Battletech: Kompendium (str. 152).

konkurs

NA TROPACH

ILLUMINATI®

Podstawy strategii w Illuminati

Wspólne zwycięstwo może się wydawać znacznie łatwiejsze do osiągnięcia, niż samodzielna wygrana. Lecz musisz uważać, komu ufasz.

Kiedy ktoś opuszcza pokój, spiskuj przeciwko niemu. Zawsze istnieje sposób, by nieco poprawić swoją pozycję kosztem rywala.

Negocjuj ze wszystkimi. Mniej prawdopodobne, że Twoi rywale zaatakują Ciebie, jeśli będą myśleć, że możesz im w jakiś sposób pomóc.

Aby zmniejszyć ryzyko ataku, postaraj się zachować stabilną, silną pozycję, by zniechęcić innych do atakowania Twoich Grup. Jednak nie bądź zbyt potężny, gdyż poczują się zagrożeni i razem postarają się zniszczyć Twoją przewagę. Nie ma nic straszniejszego niż połączony atak wszystkich Twoich wrogów.

Obserwuj stale swoich rywali. Szczególnie zwracaj uwagę na to, jak blisko są wypełnienia warunków zwycięstwa. Im więcej mają kart Intryg, tym bardziej prawdopodobne, iż chcą wykręcić jakiś szatański numer i wygrać w jednej turze. Nie myśl, że inni uprzedzą Cię o zbliżającym się niebezpieczeństwie.... mogli przecież zawrzeć jakiś tajny układ!



Pytanie nr 2.

Podaj pełny tekst ukrytego przekazu jaki niesie ta karta

Regulamin konkursu:

1. Konkurs składa się z trzech etapów (pytań).
2. Zwycięzca każdego etapu otrzyma nagrodę pieniężną. Dodatkowo rozlosowane będą 3 nagrody pocieszenia.
3. Osoby, które udzielą poprawnej odpowiedzi i przyślą kopertę zwrotną otrzymają po zakończeniu całego konkursu niespodziankę.
4. Lista osób które udzielą poprawnych odpowiedzi zamieszczana będzie w czasopiśmie **KRUK**
5. Publiczne losowanie nagród odbywać się będzie w księgarni **U IZY** ul. Wilcza 71, Warszawa o godz. 17.00

t e r m i n y

	publikacji pytania	*nadsyłania odpowiedzi*	*losowania nagród*	*nagroda główna*
II etap	*już jest*	*30/06/97*	*31/07/97*	*500 zł*
III etap	*czerwiec br.*	*31/08/97*	*30/09/97*	*1.000 zł*

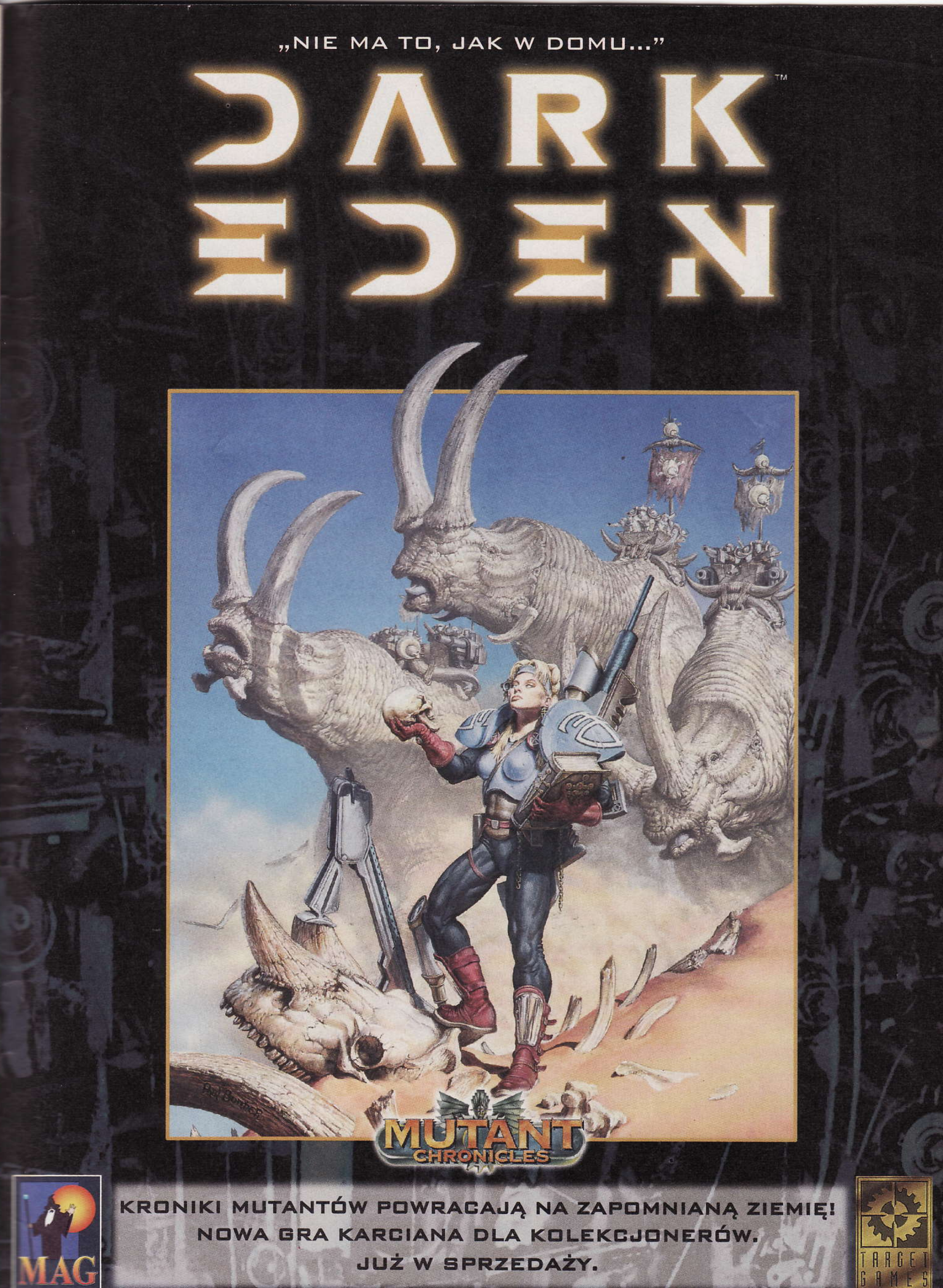
Odpowiedzi prosimy przesyłać na kartkach pocztowych na nasz adres:
Jeżeli chcesz otrzymać szczegółowe informacje o grze prześlij kopertę zwrotną
COPERNICUS, 00-961 WARSZAWA 42, P.O. BOX 39

S

u:

ne

zi
rze-


„NIE MA TO, JAK W DOMU...”
DARK EDEN™
MUTANT CHRONICLES
KRONIKI MUTANTÓW POWRACAJĄ NA ZAPOMNIANĄ ZIEMIĘ!
NOWA GRA KARCIANA DLA KOLEKCJONERÓW.
JUŻ W SPRZEDAŻY.
MAG
TARGET GAMES





ILLUMINATI

NOWY WARIANT OGÓLNOŚWIATOWY

OPIS GRY I RECENZJA WERSJI POLSKIEJ

Artur Marciniak

Rynek wydanych w Polsce gier karcianych wzbogacił się ostatnio o nową, trzecią pozycję – po **Doomtrooperze** i **Kulcie** ukazała się gra **Illuminati – Nowy Wariant Ogólnoświatowy** (Illuminati – The New World Order).

W przeciwieństwie do pierwszych dwóch gier, akcja INWO umiejscowiona jest na Ziemi. Myliłby się jednak ten, kto powiedziałby, że jest to Ziemia, jaką widzimy codziennie za oknem. Wprost przeciwnie – to planeta skonstruowana przez prasę, radio i telewizję, przez media goniące za sensacją. Czy mówią wam coś wiadomości w stylu „Wczoraj widziałem Elvisa. Nosi teraz brodę i jest ogrodnikiem u mojej siostry" lub może „... i wtedy ufoludki wykorzystały mnie seksualnie. Noszę teraz ich dziecko. Jestem matką istoty pozaziemskiej"? Tak, tak z tego rodzaju sprawami będziecie mieli do czynienia w przypadku gry w INWO.

Wszyscy jesteśmy marionetkami w rękach tajemnych mistrzów, z ukrycia pociągających za sznurki, na których tańczą możni tego świata. Jedynie redaktorzy tzw. brukowców wiedzą co się dzieje i nie szczędzą wysiłków, by zerwać zasłonę z oczu swych czytelników.

Zapomnijcie więc o światowych mocarstwach, układach pokojowych, sprawiedliwości i Pentagonie. Te instytucje i pojęcia są jedynie środkami prowadzącymi do jedynej rzeczy wartej każdej ceny – WŁADZY. I właśnie o władzę nad światem toczy się gra w **Illuminati**. Niestety, mieszkańcy Ziemi nie są jeszcze gotowi poddać się naszym rządom. Dlatego musimy działać z ukrycia, stosować rozmaite podstępy i fortele. Co gorsza, nie jesteśmy jedynymi chętnymi do władania światem. Istnieją również inne grupy, pragnące osiągnąć ten sam cel. Oczywiście nie możemy do tego dopuścić – przecież to jasne, że świat powinien należeć właśnie do nas...

W INWO karta **Illuminati** jest przedstawicielem zarówno twojej osoby, jak i kontrolowanej przez ciebie grupy (czy na pewno ją kontrolujesz? Upewnij się tego przed rozpoczęciem walki o władzę nad światem – nie chcesz chyba być czyjąś marionetką?) jest. Wygląd takiej przykładowej karty (w tym przypadku Illuminatów Bawarskich) przedstawiono na ilustracji.

W grze chyba najwięcej kart to Grupy – przedstawiają one tajne organizacje, kontrolowane przez karty Illuminati. Mogą to być np. FBI, Fani S-F, Wróżbici Na Telefon, czy ONZ.

Warto dodać, że karty Illuminati także należą do tej kategorii kart, podobnie jak Osobistości i Miejsca (Bill Clinton czy Baza Księżycowa).

Kolejne karty to fioletowe Karty Zasobów. Są one odzwierciedleniem tajnej wiedzy Illuminatów, ich zdolności, potęgi i władzy, a także posiadanych przez nich tajemniczych artefaktów i broni. Do tego rodzaju kart należy np. Potwór z Loch Ness czy Latający Talerz.





Innym rodzajem atutów są Karty Intryg, przedstawiające twe chwalebne dokonania (co powiesz na możliwość Dania Szansy Pokojowi czy wywołania Skandalu?). Używając kart należących do tej grupy możemy zlikwidować niewygodne (dla nas) postacie życia politycznego, osłabić lub wzmocnić którąś z grup lub zmienić pewne aspekty rozgrywki.



W INWO można grać w dwie lub w więcej osób, przy czym zdecydowanie lepiej gra się w większym gronie. Można wtedy wykorzystać jedną z największych zalet gry, a mianowicie możliwość negocjowania układów z pozostałymi graczami. Robimy to po prostu umawiając się z nimi („zaatakuj tego gościa, to dam ci Godzillę"), ale służą do tego również specjalne karty. Dzięki tajnym układom gra staje się naprawdę emocjonująca – nigdy nie wiadomo, co ustalili między sobą przeciwnicy, kiedy poszedłeś do kuchni po czipsy...

Rozgrywka w INWO jest – przynajmniej początkowo – dość skomplikowana. Sporo trudności sprawia pamiętanie o wszelkich modyfikatorach, charakterach, zasobach i agentach. Ale kiedy opanujemy już kłopotliwą arytmetykę, zaczyna się prawdziwa zabawa.

– Powiedzmy, że zaatakujmy Francję Półświadomą Armią Wyzwoleńczą, wspierając ją Młotem Thora.

– No dobra, drogi przeciwniku – uaktywniam swojego agenta, włączam Orbitalne Lasery Kontroli Umysłów i atakujesz sam siebie...

Do wygrania konieczne jest wypełnienie jakiegoś celu, określanego przed rozpoczęciem rozgrywki. Może to być np. kontrolowanie określonej liczby Grup, ale również zniszczenie innych Illuminati.

INWO nie jest oczywiście pozbawione wad. O jednej z nich już wspomniałem (bardzo duża liczba elementów), które trzeba zapamiętać, ale – oczywiście – do gry trzeba się po prostu przyzwyczaić. Drugą wadą, przynajmniej moim zdaniem, jest grafika. Osobiście nie odpowiada mi styl, w jakim narysowane są ilustracje, znam jednak osoby, którym się to podoba. Największym minusem gry jest jednak jej jednak cena... Ale o tym niżej.

POLSKA WERSJA

Wady

Polski INWO jest sprzedawany w opakowaniu, w którym mieści się instrukcja i dwie talie kart – jest ich tyle, że powinny wystarczyć na przynajmniej kilka początkowych rozgrywek. Niestety, potencjalnego klienta odstraszać może wysoka cena zestawu (około 50 złotych), co zważywszy na fakt, czyni z INWO jedną z najdroższych gier karcianych na naszym rynku; zestawy dodatkowe nie są jeszcze dostępne w sprzedaży, co może dodatkowo zniechęcić potencjalnego nabywcę. Karty wydrukowane są na kiepskiej, miękkiej tekturze, z której dość szybko schodzi farba.

Zalety

Nigdy nie byłem fanem angielskiej wersji INWO, dlatego nie wiem, czy zmiany, jakich dokonano w polskiej edycji są znaczne czy też nie, ale faktem jest, że gra jest nieco bardziej zbliżona do polskich realiów niż oryginał (mówią wam coś nazwy takie jak 100 Milionów Dla Każdego?). Kolejną zaletą jest fakt, że gra jest nieźle przetłumaczona – zarówno instrukcję, jak i karty da się w miarę normalnie czytać, nie zastanawiając jednocześnie „co tłumacz chciał przez to powiedzieć". A niezależnie od wszystkiego, INWO jest po prostu ciekawą i zabawną gierką, dzięki której można spędzić miłe chwile z przyjaciółmi. A przecież oto w tym chyba chodzi, prawda?

Szykujcie się więc do walki, w której stawką jest władza nad światem...









ZAKAZANE OWOCE MROCZNEGO RAJU

Maciej Kocuj

Wprowadzenie do gry Dark Eden

Kolejną grą karcianą, jakich wiele ostatnio pojawia się na polskim rynku, jest Dark Eden. Akcja gry osadzona jest w świecie Kronik Mutantów; miłośnicy Doomtroopera i bitewnego Warzone'a znajdą w niej wiele odwołań do swych ulubionych bohaterów. Mroczny Raj stanowi jednak odrębną całość i z powodzeniem może zainteresować wszystkich miłośników gier. Precyzyjnie dopracowane zasady i nowatorskie rozwiązania mogą sprawić, że Dark Eden stanie się przebojem 1997 roku.

Karty sprzedawane są w zestawach podstawowych (60 kart) oraz dodatkach (15 kart). Istnieją 303 różne wzory atutów, z czego 81 to karty powszechne, 20 – powszechne drugiego stopnia, 81– karty rzadkie, 20 – rzadkie drugiego stopnia, 81 to karty wyjątkowe (plus 20 wyjątkowych drugiego stopnia). *Drugi stopień* oznacza, że daną kartę spotykana jest nieco częściej niż inne walory tej samej kategorii. Każda talia podstawowa zawiera 44 karty powszechne, 14 kart rzadkich i 2 karty wyjątkowe. W każdym zestawie dodatkowym mamy 11 kart powszechnych, 3 karty rzadkie i 1 wyjątkową.

W Mrocznym Raju gracze wcielają się w role przywódców i zarządzają podległą sobie Krainą. Podstawowym zadaniem jest atakowanie i najeżdżanie terytorium przeciwnika, wzmacnianie swych oddziałów wojsk, a także rozbudowywanie własnego terytorium, zdobywanie kontroli nad nowymi surowcami, technologiami i bogactwami naturalnymi. Szczegółowe zasady gry zawarte są w dołączanej do talii podstawowej, 48 stronicowej instrukcji i dobrze jest się z nimi zapoznać przed przejściem do następnej części tekstu.

PRZYWÓDCY

Gracze mają do dyspozycji osiemnastu różnych Przywódców. Są to władcy walczący o panowanie nad ziemiami Mrocznego Raju. Reprezentują oni różne siły, które zdołały przetrwać na Ziemi po zagładzie. Czterech z nich to Synowie Rasputina – budowniczowie dymiących miast; kolejnych czterech to Templariusze – przedstawiciele Kościoła Porzuconych Dzieci Matki Ziemi; czterech Przywódców należy do dowodzonej przez Patriarchów Luterańskiej Triady; czterej następni to pochodzący ze wschodu reprezentanci Hordy Półksiężyca; dwaj ostatni są emisariuszami Legionu Ciemności. Każdy z władców kontroluje pewną ilość różnych zasobów, posiada Wartość Bojową (WB) i ma określone zdolności specjalne (im większa WB, tym mniejsza ilość kontrolowanych zasobów i odwrotnie).

Poszczególne atuty Przywódców należą do różnych kategorii: są to zarówno karty powszechne, rzadkie, jak i wyjątkowe. W 90% talii podstawowych można znaleźć jednego Przywódcę (w pozostałych 10% jest ich dwóch lub trzech). W każdym





zestawie dodatkowym jest co najmniej jeden Przywódca (w co siódmym znaleźć ich można dwóch). Wniosek jest prosty: jeżeli ktoś chce sobie zgromadzić w kolekcji wszystkich Przywódców, to powinien kupować boostery czyli zestawy dodatkowe.

PROJEKTOWANIE TALII

Talia do gry musi zawierać jednego Przywódcę (atut ten wykładany jest na stół jako pierwszy) i co najmniej 60 innych kart. W grze Dark Eden (podobnie jak w Kulcie) po dobraniu wszystkich kart przetasowuje się stos odrzuconych atutów i tworzy z niego nową talię. Wydaje się więc, że nie trzeba mieć zbyt dużej ilości kart w talii. Jest to jednak złudne wrażenie, gdyż podczas rozgrywki spora ilość kart ulega anihilacji (wypada z gry) i z tego powodu istnieje realna groźba wyczerpania się talii. Trzeba to uwzględnić przy ustalaniu składu własnej talii. Mamy do dyspozycji trzy rodzaje kart: miejsca, wojowników i karty intryg. Początkującym graczom zalecam, by włożyli do swej talii równe ilości kart każdego rodzaju. Później, w miarę nabywania doświadczenia przez gracza, ilość kart intryg w talii wzrośnie, zmaleje natomiast liczba wojowników i miejsc. Co ciekawe, w pewnych okolicznościach karty anihilowane mogą powrócić do gry!

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Aby zwyciężyć, trzeba zgromadzić 50 punktów zwycięstwa. Punkty te zdobywa się w trakcie rozgrywki, atakując miejsca znajdujące się w Krainach przeciwników. Każde miejsce posiada jakąś Wartość Bojową, dzięki której może bronić się przed atakującymi oddziałami. Za zniszczenie danej lokacji otrzymuje się tyle punktów zwycięstwa, ile wynosiła jego WB. Jest to jedyny sposób na zdobycie punktów zwycięstwa (nie zdobywa się żadnych punktów za pokonanych wojowników przeciwnika ani za niszczenie kontrolowanych przez siebie miejsc).



Istnieje jednak alternatywny sposób na osiągnięcie zwycięstwa: wystarczy dołączyć (w trakcie gry) cztery różne KLUCZE-CZASZKI do swojego Przywódcy. Są to specjalne karty wyjątkowe o następujących nazwach: Czaszka Azjatycka, Czaszka Europejska, Czaszka Południowo-Amerykańska i Czaszka Północno-Amerykańska. KLUCZE-CZASZKI można przyłączyć do Przywódcy tylko wtedy, gdy wyłoży się wcześniej Wpływ Hardinga – najpotężniejszą kartę Mrocznego Raju – lub posiada się w swej Krainie któregoś z Wyspiarzy. Wśród 303 kart do gry Dark Eden jest tylko czterech Wyspiarzy (następni pojawią się z pewnością w już planowanych dodatkach). Są to wielcy bohaterowie i znani dowódcy. Troje z nich jest członkami Bractwa: Sebastian Crenshaw, Indygo i Gringer; czwarty to Mitch Hunter – bohater Capitolu. Bardzo pomocną kartą w osiągnięciu alternatywnego zwycięstwa jest karta o nazwie Nadejście Valpurgiusa. Jeżeli znajduje się ona w grze, żaden z przeciwników nie może wyłożyć Wpływu Hardinga.

DZIAŁALNOŚĆ WYWROTOWA

Atakowanie i najeżdżanie Krainy nie jest jedynym sposobem na przeszkadzanie przeciwnikom w osiągnięciu zwycięstwa: można również nękać ich działalnością sabotażową i zamachami terrorystycznymi (umożliwia to specjalny rodzaj kart intryg – sabotaże). Użycie kart sabotażu nie jest jednak sprawą prostą.. Trzeba najpierw dołączyć do wojownika znajdującego się w Krainie przeciwnika kartę o nazwie Wywrotowiec. Można to zrobić tylko wtedy gdy wśród wyłożonych miejsc we własnej Krainie posiada się Agencję Wywiadowczą. Jeżeli spełnimy te wszystkie warunki, możemy już swobodnie zagrywać karty takie jak: Podpalenie, Zabójstwo, Mastesuind Coup D'etat (i wiele innych sabotaży).





NIEZWYKŁE MIEJSCA

Większość miejsc może pojawić się w Krainie kontrolowanej przez dowolnego Przywódcę. Są jednak miejsca, które mogą kontrolować wyłącznie wodzowie należący do konkretnych organizacji. Tylko Przywódca należący do Synów Rasputina może posiadać w swej Krainie Tunel Pary i Skład Prefabrykatów (miejsca niezwykle ułatwiające rozbudowywanie Krainy). Członkowie Templariuszy mogą wystawić Generator Energii Słonecznej i Notre Dame (główną kwaterę Templariuszy, pomocną przy wykładaniu kart z ręki). Miejsca będące domeną Hordy Półksiężyca to Rzeźnia i Piżmiej Spod Znaku Półksiężyca. Specjalnie dla członków Luterańskiej Triady stworzono Sanktuaria i Wytwórnie Papki.

Wszystkie główne siły występujące w grze posiadają swoje Ambasady, które może wprowadzić do gry każdy Przywódca. Mając w swej Krainie ambasadę danej organizacji, możemy bez przeszkód korzystać z kart zastrzeżonych tylko dla niej.

PRZYDATNE KARTY

W trakcie rozgrywki gracze przyłączają do swej Krainy coraz to nowe miejsca. W ferworze walki układa się je przeważnie dość przypadkowo i chaotycznie. Może się więc okazać, że po pewnym czasie niezastąpione okażą się atuty pozwalające na przesuwanie miejsc w obrębie tej samej Krainy. Są to na przykład Drżenie i Rekonstrukcja.

W Mrocznym Raju zostały rozwinięte i dopracowane zasady gry zespołowej. Wśród 303 kart do gry Dark Eden jest kilkanaście atutów zawierających następującą adnotację: "tej karty można użyć tylko podczas gry zespołowej". Są to na przykład: Wspólne Fundusze, Współpraca, Spotkanie Na Szczycie, Wspólne Przedsięwzięcie. Karty te mogą sprawić, że rozgrywka zespołowa stanie się czymś zupełnie innym od tradycyjnych pojedynków jeden na jednego.

Biorący udział w grze wojownicy mogą stacjonować w dwóch różnych miejscach Krainy. Stojąc na obszarze Pogranicza bronią dostępu do Osady, chroniąc ją przed najazdami wroga. Jeżeli natomiast znajdują się w wydzielonym miejscu zwanym Oddziałem mogą atakować na Krainy innych graczy. Zdawałoby się, że w związku z tym trzeba konstruować dwie oddzielne armie. Można jednak tego uniknąć stosując karty intryg pozwalające na szybkie i sprawne przemieszczanie się wojowników między Pograniczem, a Oddziałem. Do takich kart należy z pewnością Transport Osobisty i W Samą Porę.









Niebezpieczną bronią są karty takie jak Odzysk i Poszukiwanie. Dzięki nim można wyciągać do ręki dowolne karty z talii i ze stosu kart odrzuconych. Broń ta jest niebezpieczna zarówno dla przeciwników, jak i dla osoby używającej tych atutów, gdyż kosztem ich wyłożenia jest anihilacja dwóch kart z wierzchu talii.

W następnym numerze Magii i Miecza zamieścimy pełną listę kart do gry Dark Eden, a już wkrótce pojawiać się zaczną dokładne opisy poszczególnych organizacji i propozycje konkretnych talii. ❑

TOGARINI – WIELKI MAG

Marek Kwolik



W zestawie podstawowym Kultu znajduje się 25 kart reprezentujących czary, które może używać nie tylko jako pomocniczy, ale również jako główny oręż w rozgrywce. Zastosowanie magii może być zarówno eleganckim, jak i efektywnym sposobem zarówno budowy swego Krzyża Mistycznego, jak i niszczenia analogicznej struktury przeciwnika.

Z dwóch kart Wielkich Arkan, umożliwiających szersze wykorzystanie magii: Tiphareth i Togariniego, ta druga, dzięki zestawowi kontrolowanych przez siebie kolorów, wydaje się być bardziej wszechstronna. Zasada specjalna Togariniego mówi o tym, że każda Istota w jego Krzyżu Mistycznym jest uważana za Maga. Togarini jest Aniołem Śmierci i Protektorem Magów Śmierci, a w hierarchi Wielkich Arkan zajmuje dwunastą pozycję.

Wszystkie karty czarów w grze Kult podzielone zostały pomiędzy pięć Sfer: Śmierci, Snów, Szaleństwa, Namiętności oraz Czasu i Przestrzeni. W każdej z nich trzy czary to karty rzadkie, a dwa reprezentowane są przez karty powszechne. Aby rzucić czar, musimy posiadać w swoim Krzyżu Mistycznym Maga oraz kontrolować kolory widniejące na karcie czaru. Przy kartach podstawowych są to dwa kolory reprezentujące daną sferę (Sfera Śmierci – 2 czaszki, Sfera Snów – 2 półksiężyce itd.); aby rzucić czar z karty rzadkiej trzeba kontrolować już 3, a czasem nawet 4 kolory. Ale wróćmy do Togarniego i jego talii. Z Magami nie będzie problemu – każda istota w tej Talii jest przecież Magiem, z kolorami może być gorzej. 2 półksiężyce i 2 oka widniejące na karcie Togariniego pozwolą nam w dość łatwy sposób rzucać czary ze Sfer Snów i Szaleństwa. Ze Sferą Śmierci poradzimy sobie zatrudniając Luigiego Cantorre, który może rzucać czary z tej Sfery bez konieczności uzgadniania kolorów. Aby w prosty sposób odzyskać kontrolę nad różami i Sferą Namiętności, proponuję dołączyć do talii Costlique – Boginię Chaosu, która daje kontrolę nad dwoma dowolnymi kolorami z wyjątkiem klepsydry. Uzyskanie kontroli nad klepsydrą powoduje jednak odrzucenie Costlique. Jest to pewien problem, gdyż nie da się w takim przypadku korzystać ze Sfery Czasu i Przestrzeni, ale cóż: nie można mieć wszystkiego. Luigi Cantorre, znajdujący się w Krzyżu Mistycznym Togarriniego i wzmocniony kartą Azaquiego ma WB różną 10, więc śmiało można umieścić go w jednej ze stacji Obsady. Dla Cantorre proponuję zachować Pierwszą Stację Obsady, dla Azaqiego – Zachodnią Stację Sceny, zaś dla Coatlique – Północną Stację Sceny. Kartą miejsca zaprojektowaną dla Togariniego jest Djeraba; daje ona kontrolę nad dodatkowym półksiężycem i czaszką. Dla ochrony Djeraby przed odrzuceniem dołączamy do talii Piaskowego Jeźdźca. Z kolei Piaskowego Jeźdźca nie można odrzucić, jeżeli zmodyfikowana WB jego przeciwnika jest mniejsza lub równa podwojonej zmodyfikowanej WB Jeźdźca. W praktyce oznacza to, że jego przeciwnik, aby zwyciężyć, powinien mieć WB co najmniej 11! Możemy go uczynić kolejną istotą używaną w walce i umieścić na Drugiej Stacji Obsady. Aby zająć następne stacje, warto wykorzystać tandem Juan Martinez i Oaxici, czy też Jelenę Kalenko. Co do czarów, to najbardziej przydają się te ze Strefy Śmierci, np. Rozkład Ciała czy Szalony Zabójca. Czystki – najpotężniejszego czaru, którym można dość dokładnie zdemolować Scenę przeciwnika – proponuję użyć po upewnieniu się (za pomocą Wizji Prawdy), że przeciwnik nie posiada już kart Brak Mocy (neutralizujących magię).

Do budowy swojego Krzyża Mistycznego można użyć czarów Kraina Snów i Więzy Wiary ze Sfery Snów. Dość przydatne w walce mogą być, poza wymienionymi powyżej, często spotykane karty ze Sfery Namiętności: Dzieworództwo i Masowa Sugestia. Jeśli ktoś woli, może uzupełnić talię Togariniego o bardziej „bezpośrednie środki nacisku". Taki Cantorre wzmocniony dodatkowym czarem Pan Dał Pan Zabrał oraz wyposażony np. w Pistolet Maszynowy może z powodzeniem załatwiać swoje „porachunki" w dość mało subtelny sposób – po prostu rozstrzeliwuje swych przeciwników!

Oto propozycja talii dla Togariniego:

Istoty:	
Luigi Cantorre	x2
Azaqi	x2
Piaskowy Jeździec	x2
Coatlique-Bogini Chaosu	x2
Gen. Juan Martinez	
Oaxici	
Jelena Malenko	
Le Marquis	
Don Michael Cimarro	
Dr Mortimer Blanco	
Adrian Kazour	
Niewolnicy Bólu	x3
Miejsca:	
Djeraba	x3
Miasto Umarłych	x2
Sanatorium	
Czary:	
Rozkład Ciała	x3
Czystka	x2
Pan Dał Pan Zabrał	x2
Szalony Zabójca	x2
Kraina Snów	
Więzy Wiary	
Wizja Prawdy	
Dzieworództwo	
Masowa Sugestia	x3
Zmień Swoje Ciało	x3

oraz karty Poleceń i Wpływów wedle uznania (jako uzupełnienie Talii).

DOOM TROOPER — WYDANIE

TOP TEN

DWUNASTE — KULT

DOOM TROOPER

1



Alakhai Przebiegły

Podobno na zgniłym Zachodzie płacą za niego 80 dolców

2



T-32 „Wilczy Pazur"

Ostatnia okazja na skorzystanie z bezcłowego kontyngentu.

3



Kardynał Durand

Zdegradowany z proboszcza na zakonnicę.

4



Kardynał Dominik

Powrót Wielkiego Ponuraka.

5



Pretoriański Behemot

Bardzo się wstydzi ostatniego miejsca i dlatego trochę się zaczerwienił.

KULT

1

Sorry

Prezent na każdą okazję.



2



Piaskowy Jeździec

Próbuje wskoczyć na pierwsze miejsce.

3



Odnalezienie obiektu

Stosować do szukania, a nie oszukiwania!

4

Handlarz narkotyków

Czy ktoś widział Marychę?



5



Kat

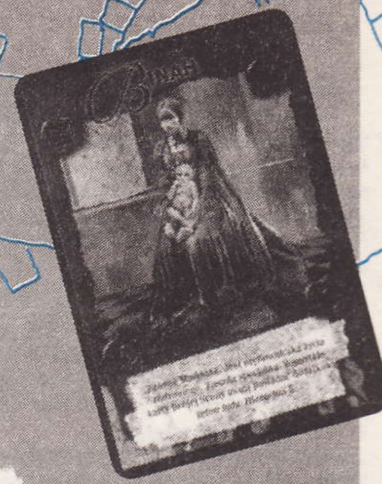
Duże, zielone ludziki

Na specjalne życzenie fanów zarówno Kultu, jak i DOOMTROOPERA oddzielamy od siebie obydwa rankingi kart. Dzięki temu rywalizacja będzie bardziej sprawiedliwa i czytelna. Mamy więc dzisiaj dwa pierwsze miejsca! Zajęli je pospołu Alakhai Przebiegły i Sorry. Witamy na liście Kardynała Dominika, Pretoriańskiego Behemota i Kata. Coś ostatnio przyszło mniej kartek niż zwykle. Czyżby wszyscy zaczęli grać w Dark Eden i Iluminati zdradzając starego, dobrego Żołnierza Zagłady i KULT? Niełdanie moi drodzy, niełdanie. Nagrodę za trafnie wytypowaną nowość otrzymuje tym razem Andrzej Wratny z Warszawy. Mamy dla niego przygotowaną niespodziankę i zapraszamy Go do redakcji (na Dolną 43) po odbiór nagrody.

 Copyright © 1995 Target Games AB. All Rights Reserved.

KULT

ODPOWIEDZI NA PYTANIA



Bryan Winter

Tłumaczenie: Jacek Brzeziński

KARTY

Poniżej znajduje się lista odpowiedzi na pytania dotyczące konkretnych kart. Na początku znajdują się Wielkie, a potem Małe Arkana (uporządkowane alfabetycznie).

EDYCJA LIMITOWANA I NIELIMITOWANA

Obecnie Kult jest dostępny wyłącznie w edycji limitowanej, co oznacza, że jest to pierwsze wydanie. Jeśli będziemy w przyszłości robić następne wydania tej gry, wydrukujemy karty edycji nielimitowanej. Różnica będzie minimalna – usuniemy czerwoną obwódkę otaczającą karty.

WIELKIE ARKANA

Czy hierarchia ma jakieś dodatkowe, ukryte znaczenie w grze?

Nie. Określa tylko, kto zaczyna rozgrywkę.

BINAH

Co się dzieje, jeśli BINAH zostanie odwrócona za pomocą karty MOCOBÓJSTWO?

Jeśli BINAH jest odwrócona koszulką do góry, traci swą zdolność specjalną. Oznacza to, że nie może przechowywać na kartach Sceny dodatkowych *żetonów ludności*. Należy też natychmiast przesunąć wszystkie nadmiarowe *żetony* o krok na zewnątrz Mistycznego Krzyża (jeśli jest dla nich miejsce w Obsadzie) lub trzeba je odrzucić do Puli Ludności (tak samo robi się z *żetonami*, gdy zostanie odrzucona karta bazowa, na której się znajdują – patrz strona 27 instrukcji).

CHAGIDIEL

Co się dzieje, jeśli CHAGIDIEL zostanie odwrócony za pomocą karty MOCOBÓJSTWO?

Jeśli CHAGIDIEL jest odwrócony podczas *fazy dobierania kart*, możesz dobrać tylko do 7 kart na rękę.

Czy możesz dobierać do 11 kart, jeśli WAŻNIAK znajduje się w Mistycznym Krzyżu CHAGIDIELA?

Nie. WAŻNIAK umożliwia dobieranie tylko do 10 kart.

CHESED

Co się dzieje, jeśli CHESED zostanie odwrócony za pomocą karty MOCOBÓJSTWO?

Gdy CHESED leży koszulką do góry, nie możesz wymieniać zużytych kart. Jeśli jest on odwrócony w czasie *fazy dobierania kart*, musisz skorzystać z normalnych zasad dotyczących tejże fazy i dobrać do 7 kart na ręku. Gdy CHESED zostanie z powrotem odwrócony koszulką do dołu, natychmiast odrzuć nadmiarowe karty.

Kiedy CHESED dobiera karty?

Zawsze gdy jakaś karta opuszcza rękę gracza, musi on natychmiast dobrać inną. CHESED nigdy nie dobiera kart w czasie *fazy dobierania kart*. Oznacza to więc, że gdy dobierze kartę, może jej użyć, dobrać następną, użyć jej i tak dalej, aż do chwili, gdy nie może lub nie chce zagrać więcej kart.

CHOKMAH

Patrz CHAGIDIEL.

GAMALIEL

Co się dzieje, jeśli GAMALIEL zostanie odwrócony za pomocą karty MOCOBÓJSTWO?

Zdolność specjalna GAMALIELA dotyczy wyłącznie kart, które zagrywa, a nie tych, które zagrał w przeszłości. Jeśli więc GAMALIEL jest odwrócony w trakcie *fazy wykonywania działań*, to musisz stosować się do wymogów *wskaźników Stacji*. Nie dotyczy to jednak kart, które już znajdują się w grze.

GAMICHICOTH

Patrz CHESED.

GEBURAH

Co się dzieje, jeśli GEBURAH zostanie odwrócony za pomocą karty MOCOBÓJSTWO?

Jeśli GEBURAH jest odwrócony w czasie walki, jego Istoty nie wygrywają w razie remisu.

Opisy niektórych kart mówią, że walka kończy się ostatecznym remisem. Czy GEBURAH narusza zasady takich remisów?

Nie. Walka naprawdę kończy się remisem.

GOLAB

Patrz GEBURAH.

HAREB-SERAP

Co się dzieje, jeśli HAREB-SERAP zostanie odwrócony za pomocą karty MOCOBÓJSTWO?

Jeśli HAREB-SERAP jest odwrócony w czasie *fazy walki*, to nie może wykonać drugiego ataku.

Kiedy odbywa się drugi atak?

Natychmiast po zakończeniu pierwszego ataku możesz wykonać drugi – za pomocą Istoty, która nie była zaangażowana w poprzednią walkę. Te dwa ataki są całkowicie niezależne od siebie, a karty zagrywane w czasie jednego z nich nie mają żadnego wpływu na drugi.

HOD

Co się dzieje, jeśli HOD zostanie odwrócony za pomocą karty MOCOBÓJSTWO?

Jeśli HOD jest odwrócony w czasie *fazy walki*, to nie może *odpychać żetonów* w celu uzyskania +2 do WB.

Czy mogę odepchnąć żeton, aby uzyskać +2 do WB Istoty należącej do innego gracza?

Tak. Zwróć uwagę, że tekst na karcie mówi o „Istocie", a nie o „twojej Istocie"!

Czy mogę odepchnąć 2 (lub więcej) żetony ludności, aby uzyskać modyfikator +4 (itd.) do WB?

Tak, możesz odepchnąć dowolną liczbę *żetonów* – efekt jest kumulatywny.

KETHER

Co się dzieje, jeśli KETHER zostanie odwrócony za pomocą karty MOCOBÓJSTWO?

Nie możesz odwracać kart koszulką do dołu w czasie tury, wobec czego prawdopodobnie KETHER będzie leżał odwrócony podczas *faz werbowania* i *przyciągania*. Wówczas musisz przeprowadzić te dwie fazy w normalnej kolejności.

Czy mogę przyciągać żetony ludności, które właśnie zwerbowałem?

Tak. *Werbowanie* nie powoduje odwracania kart, a ponieważ możesz *werbować* tylko na karty, które są odwrócone koszulką do dołu, będziesz mógł *zwerbowane żetony przyciągnąć.*

Czy to nie jest bardzo silny efekt?

Tak. Spodziewamy się, że wielu graczy będzie chciało używać KETHERA (i THAUMIELA) na turniejach. Pamiętajmy jednak o zasadzie, wedle której gracze zamieniają się taliami, jeśli okaże się, że ich Wielkie Arkana są jednakowe...

MALKUTH

Co się dzieje, jeśli MALKUTH zostanie odwrócona za pomocą karty MOCOBÓJSTWO?

Gdy MALKUTH leży koszulką do góry, wszystkie Pionki w jej Mistycznym Krzyżu tracą modyfikator +1 do WB.

NAHEMOTH

Patrz MALKUTH.

NETZACH

Patrz HAREB-SERAP.

SAMAEL

Co się dzieje, jeśli SAMAEL zostanie odwrócony za pomocą karty MOCOBÓJSTWO?

Jeśli SAMAEL leży koszulką do góry w momencie, gdy jego Istota została pokonana, to nie może wykonać specjalnego ataku.

Kiedy odbywa się specjalny atak?

Gdy twoja Istota zostanie pokonana, natychmiast potem możesz zaatakować zwycięzcę walki. Te dwa ataki są całkowicie niezależne od siebie, a karty zagrywane w czasie jednego z nich nie mają żadnego wpływu na drugi.

Co się dzieje, jeśli nie mogę wykonać specjalnego ataku? Powiedzmy, że pokonana została Istota znajdująca się na Scenie, a ja nie mogę atakować ze Sceny?

Specjalny atak nie jest obowiązkowy. Jeśli nie możesz go wykonać stosując się do normalnych zasad walki, to nie możesz zaatakować w ten sposób.

SATHARIEL

Co się dzieje, jeśli SATHARIEL zostanie odwrócony za pomocą karty MOCOBÓJSTWO?

Jeśli SATHARIEL leży koszulką do góry podczas *fazy odrzucania kart*, wtedy możesz odrzucić tylko jedną kartę z ręki.

THAUMIEL

Patrz KETHER.

TIPHARETH

Co się dzieje, jeśli TIPHARETH zostanie odwrócony za pomocą karty MOCOBÓJSTWO?

Jeśli TIPHARETH leży koszulką do góry, jego Istoty nie stają się automatycznie Magami. Oznacza to, że nie może on korzystać z Czarów, chyba że posiada prawdziwego Maga w swym Mistycznym Krzyżu.

TOGARINI

Patrz TIPHARETH.

YESOD

Patrz GAMALIEL.

MNIEJSZE ARKANA

AGITATOR

Czy mogę za pomocą AGITATORA przesunąć żeton ludności wewnątrz mojej Obsady?

Nie. Żeton musi powędrować do innej Obsady.

ANDREA BERGSTRÖM

Czy na ANDREĘ mają wpływ karty działające na Liktorów, czy też te, które działają na Pionki?

Na ANDREĘ BERGSTRÖM wpływają karty obu tych kategorii.

ANIOŁ POMSTY

Czy mój ANIOŁ POMSTY może zaatakować inną Istotę w Mistycznym Krzyżu innego gracza, jeśli Istota atakująca jako pierwsza została pokonana?

Nie. ANIOŁ POMSTY mści się jedynie na żywych przeciwnikach. Może jednakże zaatakować wroga, jeśli pierwsza walka zakończyła się remisem!

ANTON TEPTOW

Czy Pionki dołączone do ANTONA TEPTOWA mogą wykorzystywać swe zdolności?

Nie. Tracą one swe zdolności specjalne, nie mogą atakować, być atakowane, ani przechowywać *żetonów ludności*. Jedyne co robią, to dodają +1 do WB ANTONA TEPTOWA.

AS Z RĘKAWA

Czy zdolności specjalne GEBURAHA i GOLABA mogą przełamać remis stworzony przez ASA Z RĘKAWA?

Nie.

BAAL RESHEF – PAN ZARAZY

Czy ujemny modyfikator -2 do WB ma charakter permanentny?

Tak.

Żeton ludności leży na BAALU RESHEFIE (który znajduje się w Obsadzie) i staje się zarażony. Następnie zostaje przyciągnięty na Miejsce w Scenie (wciąż jest zarażony, lecz nie ma to wpływu na Miejsca). Następnie, poprzez działanie kart, zostaje przesunięty on z powrotem na BAALA RESHEFA. Czy należy odrzucić BAALA RESHEFA?

Tak.

BADACZ

Czy muszę zdecydować się, że chcę wymienić kartę leżącą w Piaście zanim ją obejrzę, czy też mogę zrobić to później?

Później. Pamiętaj, że nikt (włącznie z tobą) nie może zobaczyć, na jaką kartą ją wymieniasz.

Decyduję się wymienić kartę leżącą w Piaście. Czy umieszczam ją na wierzchu Talii, w miejscu, z którego wziąłem drugą kartę?

Tak. Karty są wymieniane.

BLIŹNIAK SYJAMSKI

Atakuję Pionka GŁOSEM BÓLU. Pionek posiada BLIŹNIAKA SYJAMSKIEGO. Czy GŁOS BÓLU zabija zarówno BLIŹNIAKA SYJAMSKIEGO, jak i Pionka, czy tylko BLIŹNIAKA SYJAMSKIEGO?

Tylko BLIŹNIAKA SYJAMSKIEGO.

BROŃ NATURALNA

Czy BROŃ NATURALNA liczy się jako jedyna broń, której Istota może używać w czasie walki?

Tak. Nie zostało to napisane na karcie. Istota może używać tylko jednej Broni w czasie walki (patrz **Broń**).

CO DWIE GŁOWY, TO NIE JEDNA

Czy obaj członkowie „atakującej drużyny" mogą używać kart dołączonych (np. Broni)? Czy muszą być również ograniczani przez karty dołączone, modyfikujące WB na ich niekorzyść?

Tak. Sumowane są zmodyfikowane, a nie bazowe WB obu Istot.

CZASOWY OBŁĘD

Kiedy mogę rzucić ten Czar?

Możesz go rzucić w dowolnym momencie, z wyjątkiem toczącej się właśnie walki.

Czy muszę atakować własne Istoty?

Tak, jeśli możesz to zrobić (tzn. jeśli leżą koszulką do dołu w twojej Obsadzie).

CZYSTKA

Co dzieje się z kartami dołączonymi do tych, które powracają do Talii?

Są odrzucane w normalny sposób.

DON MICHAEL CIMARRO

Czy DON MICHAEL CIMARRO zwiększa WB wszystkich Pionków Śmierci w grze o +2, czy tylko tych, które znajdują się w tym samym Mistycznym Krzyżu co on?

Ta karta działa na wszystkie Pionki Śmierci w grze.

DRŻENIE ASTAROTHA

Patrz listy kart ograniczonych – powyżej.

DZIECIĘ

Czy wraz z przesunięciem DZIECIĘCIA po odepchnięciu żetonu przesuwają się również karty dołączone i/lub żetony ludności?

Tak.

FEMME FATALE

FEMME FATALE można dołączyć do innego Pionka. Czy wówczas również muszę stosować się do wskaźników Stacji? Innymi słowy, czy mogę dołączyć FEMME FATALE wyłącznie do Pionków zajmujących Pierwszą i Trzecią Stację?

Nie. Możesz dołączyć FEMME FATALE do dowolnego Pionka znajdującego się w tym samym Mistycznym Krzyżu.

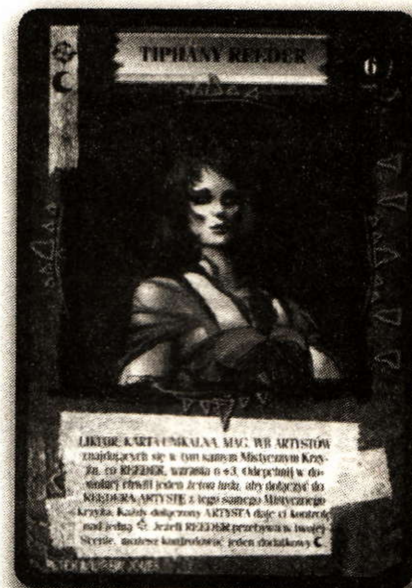
GŁODNY DUCH

Proszę wyjaśnić pierwsze zdanie opisu działania karty.

Chodzi o to, że GŁODNY DUCH nie może zostać pokonany w walce, jeśli jego przeciwnik posiada (zmodyfikowaną) WB poniżej 10.

Co mam rozumieć przez słowa „tura" (w opisie działania tej karty)?

Uwaga: to jest ważne wyjaśnienie. Jeśli ten sam żeton leży na GŁODNYM DUCHU od początku tury gracza będącego właścicielem GŁODNEGO DUCHA, po końcu tej tury jest usuwany z gry.



GŁOS BÓLU

GŁOS BÓLU atakuje Pionka. Czy istnieje możliwość zagrania karty działającej w czasie walki lub wykorzystania zdolności specjalnej? Jeśli np. GŁOS BÓLU atakuje HANDLARZA NARKOTYKÓW, to czy ten ostatni może w jakimkolwiek momencie odrzucić kilka Pionków?

Nie. Jeśli gracz zadeklaruje, że GŁOS BÓLU atakuje Pionka, walka jest rozstrzygana natychmiast.

Czy mogę ocalić Pionka zaatakowanego przez GŁOS BÓLU za pomocą karty UCIEKAJ, GŁUPCZE, UCIEKAJ!?

Nie. Nie ma na to czasu, ponieważ ta karta może być zagrana jedynie podczas modyfikowania wartości bojowych. Ponieważ nie rozgrywa się w ogóle walki, więc nie ma szans na zagranie tej karty.

GŁOS KRWI

GŁOS KRWI znajduje się na mojej Scenie i mogę nim atakować. Czy muszę to zrobić?

Nie. Nawet mając możliwość ataku GŁOSEM KRWI, jeśli znajduje się on na twojej Scenie (poprzez efekty kart), nie musisz tego robić. **Musisz** nim atakować tylko wówczas, gdy znajduje się w twojej Obsadzie.

GRANAT

Kiedy następują efekty określone na tej karcie?

W chwili, w której stwierdzasz, że odrzucasz GRANAT, walka natychmiast się kończy, a przeciwnik przegrywa. Jedyne, co może zapobiec działaniu tej karty, to inne karty, które bezpośrednio wpływają na GRANAT (patrz **Kolejność działań**).

GRUBOSKÓRNY

Tekst na karcie oznajmia, że aby wygrać walkę, przeciwnik musi mieć WB większą niż dwukrotność bazowej WB Istoty, na którą działa GRUBOSKÓRNY. Co się stanie, jeśli Istota GRUBOSKÓRNA ma jeszcze kilka dodatkowych kart dołączonych, zwiększających jej WB ponad dwukrotność bazowej? Załóżmy na przykład, że mamy KSIĘDZA z GRUBOSKÓRNYM. Przeciwnik musi mieć WB co najmniej równe 7, aby go pokonać. Dajmy teraz naszemu KSIĘDZU KARABIN AUTOMATYCZNY i REFLEKS. Jeśli odepchniemy żeton ludności, otrzymamy całkowitą zmodyfikowaną WB równą 10, więc przeciwnik będzie potrzebował WB=11, aby go pokonać. Co się stanie?

Istota może zawsze wybrać w czasie walki tę metodę modyfikowania swej WB, która będzie dla niej najbardziej korzystna.

HANDEL ŻYWYM TOWAREM

Czy mogę zagrać HANDEL ŻYWYM TOWAREM, jeśli nie posiadam żetonów ludności w Obsadzie?



Tak! To często najlepszy moment na użycie tej karty!

Jeśli zagram HANDEL ŻYWYM TOWAREM, czy muszę umieścić żeton ludności na Stacji, na której poprzednio znajdował się żeton, czy też mogę go umieścić na dowolnej Stacji?

Możesz umieszczać żetony na dowolnych dopuszczalnych Stacjach, niezależnie od poprzedniego ustawienia.

Jeśli zagram HANDEL ŻYWYM TOWAREM, to czy mogę umieszczać żetony ludności na kartach odwróconych?

Tak. To nie jest *werbowanie*. Po prostu umieszczasz żetony na kartach, na których mogą one leżeć. Dotyczy to zarówno kart leżących koszulką do góry, jak i koszulką do dołu. Muszą one jednak mieć możność przechowywania co najmniej jednego *żetonu ludności*.

HANDLARZ NARKOTYKÓW

Czy HANDLARZ NARKOTYKÓW może używać swej zdolności w czasie walki?

Tak, podczas kroku modyfikowania wartości bojowych. Może on używać swej zdolności tyle razy, ile chcesz wykonać *odepchnięcie*. W jednej z rozgrywek, w której osobiście uczestniczyłem, przeciwnik zaatakował mojego HANDLARZA NARKOTYKÓW, łamiąc umowę zawartą wcześniej podczas gry. Wiedziałem, że HANDLARZ NARKOTYKÓW jest stracony, lecz *odepchnąłem* 4 *żetony ludności*, odrzucając wszystkie Pionki przeciwnika! Nie wygrałem tego starcia, lecz sprawiło mi to dużą satysfakcję.

HANDLARZ NARKOTYKÓW walczy z Pionkiem. Czy może użyć swej zdolności, aby odrzucić tego Pionka?

Tak. Kończy to natychmiast walkę. Jednakże HANDLARZ NARKOTYKÓW nie pokonał przeciwnika w walce, wobec czego walka nie została rozstrzygnięta. W tej sytuacji *żeton ludności*, który znajdował się na odrzuconym Pionku, jest traktowany tak jak każdy inny *żeton*, spod którego została odrzucona karta bazowa (patrz str. 27 instrukcji).

JAK TY MI, TAK JA TOBIE

Załóżmy, że po użyciu tej karty są zagrywane dodatkowe modyfikatory WB. Czy one również dotyczą obu walczących?

Tak. Ta karta wpływa na obu przeciwników.

JONATHAN HAYWORTH

Czy JONATHAN HAYWORTH zwiększa o +2 wartości bojowe wszystkich GŁODNYCH DUCHÓW i HAURÓW w grze, czy tylko tych, które znajdują się w tym samym Mistycznym Krzyżu?

Ta karta wpływa na wszystkie GŁODNE DUCHY i HAURY znajdujące się w grze.

KARDYNAŁ GIORGIO BIOTTI

Czy odpychając żeton mogę dołączyć KSIĘDZA z Mistycznego Krzyża innego gracza do KARDYNAŁA GIORGIA BIOTTIEGO?

Tak!

Czy każdy z KSIĘŻY dołączonych do KARDYNAŁA GIORGIA BIOTTIEGO zapewnia jedną różę?

Nie. Dołączone karty tracą swe zdolności specjalne. Jedynym ich zadaniem jest w tej chwili zwiększanie WB BIOTTIEGO o +2.

KLĄTWA

Czy moja Istota znajdująca się pod wpływem KLĄTWY może otrzymać modyfikatory podwajające jej WB (np. ZŁE ZAMIARY)?

Nie. Wszystkie modyfikatory zwiększające WB są niedopuszczalne.

KOSTNICA

Czy na KOSTNICĘ wpływają karty działające na Miejsca, czy też działające na Wpływy?

Oba te rodzaje.

KRAINA SNÓW

KRAINA SNÓW znajduje się w moim Mistycznym Krzyżu. Czy wciąż jest uważana za Czar, czy za Miejsce?

Karta jest uważana tylko i wyłącznie za Miejsce – przyjmujemy, że „przekształciła się" w kartę Miejsca.

Czy mogę zagrać BRAK MOCY na KRAINĘ SNÓW w chwili, gdy ta ostatnia znajduje się już w Mistycznym Krzyżu?

Nie. BRAK MOCY może być wykorzystany tylko przeciw Czarowi, który właśnie został rzucony.

KRZYŻ

Czy mogę werbować na Piątą i Szóstą Stację? Czy Istoty na tych Stacjach mogą atakować i być atakowane?

Tak.

KRZYŻÓWKA

Czy Pionek poddany KRZYŻÓWCE otrzymuje WB Stwora?

Nie, zachowuje swą oryginalną WB. Otrzymuje jedynie zdolności specjalne Stwora.

LEONARD SAKHIL

Jedyne Pionki w grze znajdują się w tym samym Mistycznym Krzyżu, co LEONARD SAKHIL. Czy musi on zaatakować jednego z nich?

Tak.

Jedyne Pionki w grze znajdują się na Scenach. Czy LEONARD SAKHIL może atakować inne Istoty, czy w ogóle nie może atakować?

Może atakować inne Istoty. LEONARD SAKHIL musi zaatakować Pionka, jeśli jakiś znajduje się w grze i można go zaatakować według dozwolonych reguł. Jeśli ten warunek nie jest spełniony, to może atakować cokolwiek.

Jeśli więc LEONARD SAKHIL posiada URZĄDZENIE NAPROWADZAJĄCE, to musi atakować Pionki na Scenach?

Tak. Teraz może je atakować, więc musi to zrobić!

LIKTOR

Na karcie jest napisane, że jej działanie dotyczy Liktorów. Czy oznacza to tę konkretną kartę, czy dowolną, oznaczoną jako Liktor?

Chodzi tu o dowolną kartę oznaczoną jako Liktor.

MANIFESTOS

Pionek dołączony do MANIFESTOSA został w jakiś sposób zabrany (np. za pomocą karty ROZDARTY NA CZĘŚCI). Czy wówczas MANIFESTOS może zdobyć następnego Pionka w najbliższej walce?

Tak.

MARBAS – PAN BÓLU

Kiedy mogę dołączać Pionki do MARBASA?

Możesz w dowolnym momencie dołączyć do MARBASA Pionek znajdujący się w tym samym Mistycznym Krzyżu. MARBAS może posiadać dowolną liczbę dołączonych Pionków. Wszystkie *żetony ludności* znajdujące się na Pionkach traktuje się tak, jakby Pionek został odrzucony (patrz str. 27 instrukcji).

MASOWA SUGESTIA

Co się dzieje, jeśli ZŁE ZAMIARY i MASOWA SUGESTIA wpływają na tę samą walkę?

Ich efekty znoszą się wzajemnie.

Co się dzieje, jeśli MASOWA SUGESTIA i OSŁABIENIE wpływają na tę samą walkę?

Ponieważ dla żadnej z tych kart modyfikatory się nie liczą, więc jedną z nich należy uznać za działającą, a drugą za ignorowany modyfikator. Ponieważ OSŁABIENIE obniża WB zaokrąglając wynik w dół, a MASOWA SUGESTIA – w górę, należy więc wykorzystać jedynie efekt OSŁABIENIA.

MIOTACZ OGNIA

Kiedy następują efekty opisane na karcie?

Gdy tylko zadeklarujesz użycie MIOTACZA OGNIA, walka natychmiast się kończy, a przeciwnik przegrywa. Tylko inne karty, które bezpośrednio wpływają na MIOTACZ OGNIA (patrz **Kolejność działań**), mogą zapobiec jego działaniu.

MOCOBÓJSTWO

Czy mogę przyciągać żetony ludności na moją kartę Wielkich Arkan, jeśli jest ona odwrócona koszulką do góry?

Nie. Nie możesz przyciągać na żadną kartę, która jest odwrócona.

Kiedy moja karta Wielkich Arkan odwraca się z powrotem?

W tym samym momencie, co wszystkie inne karty – na końcu twojej najbliższej tury. Jeśli więc posiadana przez ciebie karta Wielkich Arkan została odwrócona w czasie twojej tury, to wraca do stanu normalnego pod jej koniec. Jeśli została odwrócona w czasie tury przeciwnika, wraca do stanu normalnego pod koniec twojej najbliższej tury.

Działanie tej karty omawiane jest również we fragmencie dotyczącym Wielkich Arkan.

MOLESTOWANIE DUSZY

Kiedy mogę rzucić ten czar?

W dowolnym momencie.

Jeśli rzucę MOLESTOWANIE DUSZY, to czy otrzymuję żetony ludności za Pionki Szaleństwa, które znajdowały się w Mistycznych Krzyżach innych graczy?

Tak.

MŚCICIEL

Czy można użyć tej karty do obrony Pionka w Mistycznym Krzyżu innego gracza?

Tak, jeśli tego sobie życzysz. Nie potrzebujesz nawet zgody tego gracza!

MUCHA W SMOLE

Czy MUCHA W SMOLE wpływa na cały kolor, czy tylko na jeden „symbol" danego koloru? Innymi słowy, czy np. unieważnia wszystkie moje czaszki, czy mam po prostu o jedną czaszkę mniej?

MUCHA W SMOLE wpływa tylko na jeden „symbol" określonego koloru. Będziesz kontrolował wobec tego jedną czaszkę mniej, ale nie stracisz wszystkich pozostałych. Tej karty często używa się dla wymuszenia *odepchnięcia* (patrz również **Kolejność działań**).

NIESPRAWIEDLIWA ZAMIANA

Zagrałem NIESPRAWIEDLIWĄ ZAMIANĘ na mojego przeciwnika. Podczas swojej tury przeciwnik odwrócił Miejsce, które zapewniało mu kontrolę nad jakimś kolorem. Czy tracę ten kolor?

Tak.

NIEWOLNICY BÓLU

Pokonałem Istotę w walce i NIEWOLNICY BÓLU zostali odrzuceni. Czy wciąż mogę uzyskać żeton ludności, który leżał na moim przeciwniku? Jeśli nie, to czy mogę otrzymać żeton ludności, który leżał na NIEWOLNIKACH BÓLU?

Pokonałeś przeciwnika, więc masz prawo do wszystkich *żetonów ludności*, które na nim leżały, nawet jeśli Istota nie została odrzucona. Nie otrzymujesz *żetonów* leżących na NIEWOLNIKACH BÓLU, ponieważ nie wygrałeś z nimi walki.

NIEZGODA

Jeśli mój Stwór znajduje się pod wpływem NIEZGODY, to czy mogę nim atakować, czy też mają do tego prawo tylko moi przeciwnicy?

Ty również możesz atakować tym Stworem.

NOSICIEL ZARAZY

Niektóre karty zawierają instrukcje, wedle których walka kończy się ostatecznym remisem. Czy NOSICIEL ZARAZY narusza takie zasady takich remisów?

Nie. Nie mogą one zostać naruszone – walka naprawdę kończy się remisem.

OAXICI

Czy mogę odepchnąć żeton ludności, aby dołączyć OAXICI do JUANA MARTINEZA – nawet jeśli JUAN jest w innym Mistycznym Krzyżu?

Tak. Jednakże decyduje o tym jedynie gracz kontrolujący OAXICI. Gracz kontrolujący JUANA MARTINEZA nie ma w tej sprawie nic do powiedzenia!

OFIARA ZBRODNI

Co oznacza zwrot: „Stacja sąsiadująca z Pionkiem"?

Pierwsza Stacja sąsiaduje z Drugą. Druga Stacja sąsiaduje z Pierwszą i Trzecią. Trzecia Stacja sąsiaduje z Drugą i Czwartą, zaś Czwarta Stacja sąsiaduje z Trzecią. Jeśli Pionek na Trzeciej Stacji jest OFIARĄ ZBRODNI, to musi istnieć Istota na Stacji Drugiej lub Czwartej (lub na obu), gdyż w przeciwnym wypadku Pionek jest odrzucany. Istota na Pierwszej Stacji nie jest brana pod uwagę, ponieważ ta Stacja nie „sąsiaduje" z Trzecią.

Czy mogę zagrać tę kartę na Pionka, który jest „sam" w Obsadzie, aby natychmiast go odrzucić?

Tak.

OSŁABIENIE

Co się dzieje, jeśli MASOWA SUGESTIA i OSŁABIENIE wpływają na tę samą walkę?

Ponieważ dla żadnej z tych kart modyfikatory się nie liczą, więc jedną z nich należy uznać za działającą, a drugą za ignorowany modyfikator. Ponieważ OSŁABIENIE obniża WB zaokrąglając wynik w dół, a MASOWA SUGESTIA – w górę, należy więc wykorzystać jedynie efekt OSŁABIENIA.

Co się dzieje, jeśli ZŁE ZAMIARY i OSŁABIENIE wpływają na tę samą walkę?

Ich efekty się wzajemnie znoszą.

OSZUKANY

Czy w przyszłości ukaże się karta, która będzie umożliwiać wystawianie Miejsc i zagrywać inne karty posiadające przeciwną przynależność, podobnie jak OSZUKANY pozwala wystawiać Istoty o przeciwnej przynależności?

Raczej nie.

PIEKIELNY GŁÓD

Czy mogę zagrać tę kartę na Istotę nie posiadającą żetonu ludności, aby ją natychmiast odrzucić?

Tak. (Patrz również **Kolejność działań** – tam znajduje się szczegółowy przykład).

PIERRE LOMBARD

Czy PIERRE LOMBARD może się normalnie bronić, jeśli zostanie zaatakowany przez Pionka?

Tak.

POGRANICZE

Czy POGRANICZE wpływa w jakikolwiek sposób na Istoty, które zajmuję tę samą Stację co ono? Czy te Istoty stają się kartami dołączonymi?

Nie. POGRANICZE jedynie umożliwia ci wystawienie więcej niż jednej karty bazowej na Stacji. Każda z Istot może przechowywać żetony ludności, przyciągać, werbować, atakować i być atakowana w normalny sposób. POGRANICZE sprawia, że Stacja staje się niezwykle pojemna – może pomieścić tyle kart bazowych, ile sobie życzysz. Jeśli jednak POGRANICZE zostanie odrzucone, musisz również odrzucić wszystkie Istoty (z wyjątkiem jednej).

Co to jest GRANICA RZECZYWISTOŚCI?

Ups... Oczywiście nie ma takiej karty, jak GRANICA RZECZYWISTOŚCI. W tekście chodzi o POGRANICZE. Przepraszamy...

POWTÓRNE NARODZINY

Czy Istota wskrzeszona za pomocą POWTÓRNYCH NARODZIN zachowuje swoje zdolności specjalne?

Tak. Jedynym efektem wskrzeszenia jest modyfikator -2 do WB.

POZA KONTROLĄ

Patrz **Nieoficjalna lista kart zastrzeżonych**.

Czy POZA KONTROLĄ działa też na żetony ludności leżące w Piastach?

Tak.

PRÓŻNIA

Czy mogę przyciągać żetony ludności za pomocą PRZEDSIĘBIORCY lub KARMY, jeśli działa PRÓŻNIA?

Tak. PRÓŻNIA uniemożliwia tylko wykonanie *fazy przyciągania* w turze gracza.

PRYWATNY DETEKTYW

Czy PRYWATNY DETEKTYW umożliwia obejrzenie dwóch pierwszych kart z dowolnej Talii?

Tak.

PRZEDSIĘBIORCA

Co to znaczy, że mogę odwrócić PRZEDSIĘBIORCĘ koszulką do góry, żeby przyciągnąć jeden żeton ludu, a potem go znów odwrócić?

Rzeczywiście, określenie to nie jest zbyt jasne. Omawiana karta działa następująco: PRZEDSIĘBIORCA umożliwia *przyciągnięcie* jednego *żetonu ludności*. Po *przyciągnięciu żetonu* odwracamy karty w normalny sposób. Jeśli PRZEDSIĘBIORCA nie był jedną z kart uczestniczących w *przyciąganiu*, musisz go również odwrócić.

PUSTKA

Co się dzieje, gdy CHESED lub GAMICHICOTH posiadają PUSTKĘ?

Jeśli te Wielkie Arkana odrzucą kartę podczas *fazy odrzucania kart*, mogą natychmiast dobrać nową (sytuacja standardowa). Jeśli jednak posiadają PUSTKĘ, to muszą najpierw zdecydować, ile kart chcą odrzucić, uczynić to (wszystkie karty są usuwane jednocześnie), a następnie dobrać nowe na ich miejsce. To działanie kończy turę. CHESED lub GAMICHICOTH nie mogą odrzucać i dobierać kart wielokrotnie.

RAZYDA

Na karcie jest napisane, że jej działanie dotyczy Razydów. Czy oznacza to tę konkretną kartę, czy dowolną kartę oznaczoną jako Razyda?

Chodzi tu o dowolną kartę oznaczoną jako Razyda.

REFLEKS

Niektóre karty zawierają instrukcje, wedle których walka kończy się ostatecznym remisem. Czy REFLEKS narusza takie zasady takich remisów?

Nie. Nie mogą one zostać naruszone – walka naprawdę kończy się remisem.

REGENERACJA

Moja Istota została zabita, jednakże działa na nią REGENERACJA. Umieszczam tę Istotę, wraz ze wszystkimi kartami, które do niej dołączyłem, na wierzchu mojej Talii. Do Istoty dołączono również dwie karty należące do innych graczy. Wedle opisu na karcie REGENERACJA muszę im zwrócić te karty – co się jednak z nimi dzieje?

Karty te nie mogą zostać umieszczone w Talii i są odrzucane.

ROBOTNIK

Co to są Rzeczy?

Niektóre karty Wpływów są oznaczone jako Rzeczy (np. APARAT FOTOGRAFICZNY i PISTOLET). ROBOTNIK umożliwia ci zagrywanie tych kart bez sprawdzania zgodności kolorów. Wciąż jednak musisz kierować się *wskaźnikami Stacji*.

RYCERZ ŚWIATŁA

Patrz ANIOŁ POMSTY.

SADOMASOCHISTA

Czy mogę zaatakować i pokonać moją własną Istotę, a następnie zagrać SADOMASOCHISTĘ, żeby zaatakować Istotę innego gracza z modyfikatorem +5 do WB, oszczędzając moją zaatakowaną Istotę?

Tak, jest to całkowicie dopuszczalne.

SANATORIUM

Czy na SANATORIUM wpływają karty oddziałujące na Miejsca, czy też takie, które oddziałują na Wpływy?

Oba te rodzaje kart są skuteczne.

SERAFIN

Czy przyciąganie powoduje, że SERAFIN musi zostać odwrócony?

Nie.

SORRY

Czy mogę zagrać SORRY na inne SORRY, które właśnie zostało użyte, tym samym unieważniając jego działanie i reaktywując efekt karty będącej pod wpływem pierwszego SORRY?

Tak! Czasami podczas gry wykłada się po kolei 4 lub 5 SORRY. To dopiero jest zabawa! (Patrz również **Kolejność działań**).

SZABAS

Czy zdolności specjalne GEBURAHA i GOLABA naruszają remis ustalony przez SZABAS?

Nie.

SZALEŃSTWO MAS

Czy mogę odpychać żetony ludności z Piasty po zagraniu SZALEŃSTWA MAS (zdobywając kolor za każde odepchnięcie), aby umieścić więcej żetonów na Scenie i w Obsadzie, zwiększając w ten sposób modyfikator związany z działaniem tej karty?

Tak, jest to całkowicie dopuszczalne, o ile będziesz *odpychał żetony* w czasie modyfikowania współczynników walki.

TAKEO OSHIMA

Czy TAKEO OSHIMA zwiększa WB wszystkich Pionków Śmierci w grze o +2, czy tylko tych, które znajdują się w tym samym Mistycznym Krzyżu co on?

TAKEO OSHIMA oddziałuje na wszystkie Pionki Śmierci w grze.

TELEKINEZA

Czy podczas przeniesienia Rzeczy za pomocą TELEKINEZY bierze się pod uwagę wskaźniki Stacji?

Nie.





Czy mogę zaatakować Pionka, a następnie natychmiast zagrać na niego UCIEKAJ, GŁUPCZE, UCIEKAJ!, aby powrócił do ręki właściciela?

Tak. To całkiem niezły sposób pozbywania się denerwujących kart dołączonych.

W SAMĄ PORĘ

Czy mogę wyłożyć Polecenie, następnie zagrać na nie W SAMĄ PORĘ, a potem zagrać je jeszcze raz? Czy mógłbym na przykład zagrać AGITATORA, przesunąć żeton ludności z Obsady mojego przeciwnika do swojej, wyłożyć W SAMĄ PORĘ na AGITATORA i zagrać go ponownie, aby przejąć kolejny żeton?

Tak. Jest to całkowicie dopuszczalne.

WAŻNIAK

Kiedy mogę dobrać do 10 kart? W chwili, gdy wystawiam WAŻNIAKA, czy też dopiero w czasie najbliższej fazy dobierania kart?

W czasie najbliższej *fazy dobierania kart.*

Czy mogę dobierać do 10 kart, jeśli WAŻNIAK jest odwrócony?

Tak. Karta zawiera tekst „Kiedy znajduje się w twoim Mistycznym Krzyżu...", więc odwrócenie nie ma wpływu na jej działanie.

Co się dzieje, jeśli WAŻNIAK znajdzie się w Mistycznym Krzyżu CHESEDA lub GAMICHICOTHA?

W takiej sytuacji WAŻNIAK nie działa. Te Wielkie Arkana wciąż są ograniczone do czterech kart na ręku. Jeśli grasz którymś z nich, nie wkładaj WAŻNIAKA do swej Talii...

WETERAN

Posiadam dwóch WETERANÓW w Mistycznym Krzyżu. Czy WB ŻOŁNIERZY zwiększa się o +4?

Tak, ten efekt jest kumulatywny.

WIR

Czy mogę rzucić WIR i zamienić dwie Istoty w Mistycznym Krzyżu przeciwnika tak, aby obie zostały odrzucone?

Tak.

WŁÓCZĘGA

WŁÓCZĘGA kopiuje zdolności innych Pionków. Czy dotyczy to tylko opisanych na karcie Pionka zdolności specjalnych, czy również jego WB i efektów wynikających z kart dołączonych?

WŁÓCZĘGA otrzymuje tylko zdolności specjalne Pionka. Nie otrzymuje jego WB ani żadnych efektów wynikających z kart dołączonych i innych źródeł zewnętrznych.

WYKRZYWIENIE

Czy Istota, która podlegała WYKRZYWIENIU – i została odrzucona – powraca do swej normalnej formy?

Tak.

Czy mogę zamienić kartę mojej Istoty, która została WYKRZYWIONA, na dodatkowy egzemplarz karty, w którą się przemieniła?

Tak, ale pod warunkiem, że będziesz pamiętał o tej zamianie. Dodatkowy egzemplarz karty nie może pochodzić z talii używanej do gry. Musisz też pamiętać o tym, żeby z powrotem zamienić karty w chwili, gdy twa Istota zostanie odrzucona.

YOSHIKO NAKAMURA

Czy YOSHIKO NAKAMURA zwiększa WB wszystkich PRZEDSIĘBIORCÓW i KARIEROWICZÓW w grze o +3, czy tylko tych, którzy znajdują się w tym samym Mistycznym Krzyżu co ona?

YOSHIKO NAKAMURA oddziałuje na wszystkich PRZEDSIĘBIORCÓW i KARIEROWICZÓW w grze.

ZAHACZENIE

Czy mój ZAHACZONY Pionek może „pożyczyć" zdolność specjalną dowolnego innego Pionka, czy tylko Pionka znajdującego się w tym samym Mistycznym Krzyżu?

Działanie to dotyczy wszystkich Pionków znajdujących się w grze.

Jak długo działa „pożyczona" zdolność specjalna?

Jest to efekt jednorazowy. Możesz skorzystać z tej zdolności po odwróceniu karty, lecz żeby zrobić to po raz drugi, musisz ponownie odwrócić kartę.

Jak ZAHACZONY Pionek może wykorzystać zdolność specjalną, jeśli jest odwrócony?!

Hmmm... dobre pytanie. Pionek używa zdolności specjalnej w czasie, gdy jest odwracany – tak szybko, że wydaje się, iż Pionek jest już odwrócony, choć naprawdę tak jeszcze nie jest. W porządku?

ZARAZA

Czy ZARAZA działa też na żetony ludności leżące w Piastach?

Tak.

ZAWODOWIEC

Czy wedle opisu karty ZAWODOWIEC ma bazową WB równą 1, gdy jest atakowany, i bazową WB równą 6, gdy to on atakuje?

Niezupełnie. ZAWODOWIEC ma bazową WB równą 3. Gdy zostanie zaatakowany, jego zmodyfikowana WB wynosi 1. Gdy on atakuje, jego zmodyfikowana WB wynosi 6. Dzięki temu ZAWODOWIEC zawsze walczy ze zmodyfikowaną WB.

Wobec tego co się dzieje, gdy ZAWODOWIEC znajdzie się pod wpływem KLĄTWY?

KLĄTWA unieważnia wszystkie dodatnie modyfikatory. Jeśli więc ZAWODOWIEC zaatakuje, to będzie walczył z WB równą 3.

ZIEMIA NICZYJA

Czy na ZIEMIĘ NICZYJĄ werbuje się *żetony ludności*? Jeśli tak, to czy są one usuwane z gry?

Gdy ZIEMIA NICZYJA zajmie Stację, staje się ona pustkowiem. Żadne *żetony ludności* nie chciałyby być tam zwerbowane! Wobec tego odpowiedź brzmi: nie. Jeśli jednak *żeton ludności* zostanie przesunięty na ZIEMIĘ NICZYJĄ w jakiś inny sposób, to zostaje on usunięty z gry.

ZŁE ZAMIARY

Co się dzieje, jeśli ZŁE ZAMIARY i MASOWA SUGESTIA wpływają na tę samą walkę?

Ich efekty znoszą się wzajemnie.

Co się dzieje, jeśli ZŁE ZAMIARY i OSŁABIENIE wpływają na tę samą walkę?

Ich efekty znoszą się wzajemnie.

ZMIEŃ SWOJE CIAŁO

Czy duplikat stworzony przez ten Czar posiada również WB oryginału?

Tak, włącznie ze wszystkimi modyfikatorami pochodzącymi z zewnątrz.

Co będzie, jeśli rzucę ZMIEŃ SWOJE CIAŁO na moją Istotę i „skopiuję" Pionka z Mistycznego Krzyża MALKUTH lub NAHEMOTHA? Czy moja Istota również otrzyma modyfikator +1 do WB, zapewniany przez MALKUTH i NAHEMOTHA?

Tak.

OGŁOSZENIE PŁATNE

Szanowny czytelniku!

Wydawnictwo S.R. serdecznie przeprasza wszystkich zainteresowanych za opóźnienie gry paragrafowej p.t. „Ręka przeznaczenia". Niestety, z przyczyn niezależnych od wydawnictwa, gra nie zostanie wydana. Sytuacja taka została spowodowana nie dotrzymaniem warunków umowy przez jej autorów: p.p. Macieja Kocuja i Jacka Brzezińskiego. Obaj wymienieni panowie nie potrafią podać przybliżonego terminu ukończenia prac nad grą. Wskutek tego wydawnictwo S.R. rezygnuje z ich usług.

Osoby, które wpłaciły pieniądze na tę grę zostaną powiadomione listownie o formie rekompensaty. Prosimy o nie dokonywanie dalszych wpłat na tę grę.

Wydawnictwo S.R.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

MAG

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na poczcie).

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

Wszystkie ceny aktualne do
31.04.1997

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, pod nazwami produktów, które reprezentują.

UWAGA: Symbol ❖ oznacza przedsprzedaż. Produkt oznaczony w ten sposób jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Cena, którą proponujemy, jest w większości wypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna.

UWAGA: Symbol * przy kodzie oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 7-24
MIM7 – MIM24 — 3 zł 50 gr
Uwaga: Numer 19-20 jest podwójny.

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-38
MIM25 – MIM38 — 4 zł 90 gr
Uwaga: Numer 31-32 jest podwójny.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna od numeru 40 do numeru 45
PP40 — 24 zł

Prenumerata kwartalna od numeru 40 do numeru 42
PK40 — 13 zł
Dzięki prenumeracie będziesz otrzymywał nasze pismo regularnie, po niższej cenie, a ponadto nie ominą cię specjalne atrakcje przeznaczone wyłącznie dla prenumeratorów!!!

LABIRYNT

Labirynt nr 1, nr 2
LB1-2 — 3 zł 90 gr
Pismo zawierające przygody do gier fabularnych (Warhammer, Kryształy Czasu, AD&D), mapy komnat i podłóg. 48 stron.

Labirynt nr 3
LB3 — 15 zł
Nowe oblicze Labiryntu. 128 stron pełnych bogato ilustrowanych przygód, zawierających pomoce do gry do wycięcia. Kryształy Czasu, Zew Cthulhu, Śródziemie/Władca Pierścieni, Warhammer.

Labirynt nr 4
LB4 — 15 zł
Przygody do Cyberpunka 2020, GURPS-a, Zewu Cthulhu, Kryształów Czasu, AD&D, Śródziemia i Warhammera. Specjalne atrakcje: opis Warszawy do CP2020 i przygoda do rozegrania na żywo (LARP) do Zewu Cthulhu.

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Gra fabularna WFRP – podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
WHRPG — 65 zł
Najpopularniejsza w Polsce gra fabularna fantasy. Ponad 20 000 graczy w naszym kraju. Mroczny świat niebezpiecznych przygód. Chaos, ginące imperia elfów i krasnoludów, gobliny i orki. 368 stron czarno-białych i 8 kolorowych.

Galeria bohaterów
WHBOH — 15 zł
Pięćdziesiąt czystych kart bohatera oraz dwie szesnastostronicowe broszury zawierające przygodę i szczegółowy opis tworzenia bohatera.

Liczmistrz
WHLCZ — 19 zł 50 gr
Zbiór powiązanych scenariuszy, w których bohaterowie muszą stawić czoło potężnemu liczowi – władcy ożywieńców, którego armia zagraża miastu Parravon. 112 stron.

Wewnętrzny wróg
WHWEW — 19 zł 50 gr
Wprowadzenie do kampanii pod tym samym tytułem. Szczegółowy opis Imperium, kolorowa mapa formatu A3. 64 strony.

Cienie nad Bögenhafen
WHCBO — 16 zł 50 gr
Druga część kampanii „Wewnętrzny wróg", w której bohaterowie odkrywają machinacje potężnego kultu wyznawców Chaosu. W aferę zamieszane są wysoko postawione osobistości... Jeden z najlepszych scenariuszy do gry „Warhammer". Wewnątrz kolorowy plan miasta Bögenhafen formatu A3. 64 strony.

Śmierć na rzece Reik
WHŚRR — 24 zł
Trzecia część kampanii „Wewnętrzny wróg". Tajemnica starego astronoma, nawiedzony zamek, liczne wątki poboczne. Dodatkowo broszurka zawierająca zasady rządzące handlem na rzekach Imperium. Dwie mapy A3 (część Imperium i zamek, w którym rozgrywa się przygoda). 128 stron.

Zamek Drachenfels
WHZAD — 22 zł
Niezwykle szczegółowy opis siedziby wielkiego czarnoksiężnika Constanta Drachenfelsa. Liczne plany, pomysły na przygody, nowe czary i magiczne przedmioty. 112 stron.

Mroczny cień śmierci ❖
WHMRC — 23 zł
Zbiór scenariuszy, które mogą wejść w skład kampanii Wewnętrzny Wróg i nie tylko. Dodatkowe zasady, opis Kreutzhofen. 128 stron.

Czerwone pragnienie
BEPRK — 12 zł
Drugi zbiór opowiadań ze świata Warhammera. Wampirzyca Genevieve, Gotrek wraz z przyjacielem Felixem i inni przeżywają wiele fascynujących przygód w Starym Świecie.

Czarnoksiężnik Drachenfels
BEDRA — 12 zł
Powieść. Historia upadku Wielkiego Czarnoksiężnika. Przyczyniają się do niego m.in. wampirzyca Genevieve i Detlef Sierck.

Wieczna Genevieve
BEGEN — 13 zł 50 gr
Trzy nowele, których bohaterką jest Genevieve Dieudonne, a których akcja toczy się w mrocznym Starym Świecie.

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG — 47 zł
Pudełko zawiera trzy podręczniki, kolorową mapę Śródziemia, komplet planów potrzebnych do rozegrania załączonej przygody, kości oraz tekturowe figurki bohaterów i ich przeciwników. Doskonałe wprowadzenie w świat gier fabularnych.

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP)
ŚRRPG — 49 zł 50 gr
Gra fabularna osadzona w realiach niepowtarzalnego świata stworzonego przez J. R. R. Tolkiena. Bogactwo szczegółów, realistyczne przedstawienie walki, setki czarów. Znawcy Tolkiena uważają ten system za wart polecenia wszystkim miłośnikom jego prozy. 270 stron.

Stwory Śródziemia
STŚRD — 24 zł
Bestiariusz do gier Śródziemie i Władca Pierścieni. Ponad 200 istot znanych z książek J. R. R. Tolkiena. 144 strony.

Uwaga: Symbol ❖ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

W poszukiwaniu palantira
STWPP 28 zł
Kampania, w której bohaterowie zostają wysłani na poszukiwania potężnych kamieni widzenia. 160 stron.

ZEW CTHULHU

Przerażające podróże
ZCPOP 21 zł
Zbiór dziewięciu przygód związanych ze środkami lokomocji. Bohaterowie zbadają głębiny, pustynie i przestworza. W każdym scenariuszu znajdziesz rozszerzenia zasad. Podręcznik zawiera również reguły przeprowadzania pościgów. 128 stron.

Księga Strażnika
ZCKST 16 zł
Zakazane księgi, sekretne kulty, obce rasy, tajemnicze miejsca – o tych rzeczach gracze nigdy nie powinni się dowiedzieć. Informacje zawarte w tym podręczniku pochodzą z najróżniejszych utworów opisujących mitologię Cthulhu. 80 stron.

Xięga Bestyj
ZCXIB 15 zł
Nowe, przerażające potwory, zaczerpnięte z opowiadań i powieści H. P. Lovecrafta i jego kontynuatorów. 64 strony.

Księga Ioda
ZCKSI 12 zł
Zbiór opowiadań związanych z mitologią Cthulhu, połączonych wspólnym motywem. Zawiera wszystkie teksty Henry'ego Kuttnera dotyczące Mitów (w tym jeden napisany wspólnie z Robertem Blochem) oraz nowelę Lina Cartera.

KRYSZTAŁY CZASU

Kryształy Czasu – gra fabularna ❖
KCRPG 45 zł
Nowa, poprawiona i znacznie rozszerzona wersja pierwszej polskiej gry fabularnej, opublikowanej pierwotnie w „Magii i Mieczu". Nowe, świetne ilustracje Jarka Musiała (i nie tylko), a także nowe potwory, nowe przedmioty magiczne, dokładny opis Orchii. Ponad 300 stron – wielka gratka dla wszystkich miłośników Kryształów Czasu.

DZIKIE POLA

Dzikie Pola – gra fabularna (twarda oprawa)
DPRPG 65 zł
Pierwsza prawdziwie polska gra fabularna, której akcja toczy się w realiach Sienkiewiczowskiej Trylogii. Sarmatyzm, warcholstwo, zajazdy, hultajstwo, szlachta, gołowąsy, układy z Borutą, wojny, bitwy, pojedynki, oryginalna magia i perfekcyjny system walki szablą.

Jacek Komuda – Wilcze gniazdo ❖
SRWIL* 12 zł
Powieść osadzona w realiach systemu „Dzikie Pola". Ukraina, XVII wiek, Kozacy, Tatarzy, polska szlachta...

BATTLETECH

Battletech: Kompendium
BTCOM 34 zł
Zebrane, poprawione i rozszerzone zasady do Battletecha, zawierające m.in. reguły z Battletecha, Aerotecha i Citytecha oraz zasady gry na makiecie. Ta gra bitewna, wydana w Polsce przez firmę Encore, jest najsłynniejszą grą tego typu na świecie. Książka ma ponad 170 stron, w tym 16 kolorowych.

Mechawojownik – gra fabularna ❖
BTMEW 45 zł
Gra fabularna osadzona w świecie Battletecha. Czy zastanawiałeś się kiedyś kim są ludzie, którzy kryją się w tych gigantycznych, bojowych skorupach? Ta gra pozwoli ci wcielić się w jednego z nich.

Legion Szarej Śmierci, tom 1 ❖
BTLS1 13 zł 50 gr
Powieść opisująca losy ludzi, którzy biorą udział w wojnach Mechów. Doskonałe wprowadzenie w nastrój i świat Battletecha i Mechawojownika.

DOOMTROOPER – ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

DoomTrooper – talia podstawowa
DTSTA 24 zł
Gra karciana dla kolekcjonerów oparta na grze fabularnej Kroniki Mutantów. Świat mrocznej przyszłości, w której ludzkość desperacko walczy o przetrwanie w nie kończącej się wojnie z Legionem Ciemności. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych, pięknie ilustrowanych kart i instrukcję do gry. Wszystkich wzorów kart jest ponad 300.

DoomTrooper – zestaw dodatkowy
DTDOD 8 zł
Zestaw 15 kart losowo wybranych spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

Inquisition
DTINQ 7 zł
Pierwszy dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Wspomaga głównie Legion Ciemności i Bractwo. Wprowadza nową kategorię kart – Relikty oraz Sztukę Przyzywania. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100.

WarZone
DTWAR 6 zł
Trzeci dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100. Wprowadza nowy rodzaj kart – Strefy Walki.

Apocalypse
DTAPO 9 zł 50 gr
Czwarty dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80. Wprowadza nowy rodzaj kart – moce Ki oraz rozszerzone i poprawione zasady gry.

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna
WARPG (twarda oprawa) 69 zł
WARPM (miękka oprawa) 59 zł
Jedna z najpopularniejszych gier firmy White Wolf; nowa jakość w dziedzinie RPG – system narracyjny. Dokładny opis legend, historii i społeczeństwa garou. Prosta mechanika gry i bogactwo świata to niewątpliwe zalety tej gry. 304 czarno-białych stron oraz kolorowy komiks, liczący sobie 31 stron.

Ekran narratora
WAEKR 15 zł
Pierwszy dodatek do gry Wilkołak: Apokalipsa. Poza ekranem dla Narratora, na którym znajdują się najbardziej przydatne tabele z podręcznika, zawiera 16-stronicową broszurę z przygodami oraz trzy mapy.

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę zł..........

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę zł..........

Pokwitowanie dla poczty
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę zł..........

Pokwitowanie dla banku
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę zł..........

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

31.04.97

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

31.04.97

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

31.04.97

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

31.04.97

Rytuał Przejścia ❖
WARPR 27 zł
Przygoda dla początkujących graczy i dodatkowe informacje dla narratorów. Bohaterowie przechodzą swój Rytuał Przejścia, w czasie którego zostają przyjęci do społeczeństwa wilkołaków. 72 strony.

Kiedy ogarnie cię szał?
WAKOS 11 zł
Zbiór opowiadań, których akcja toczy się w świecie gry Wilkołak: Apokalipsa.

Mroczne Przeznaczenie, tom 1: Początek ❖
SRMP1* 12 zł
Wampiry i wilkołaki, magowie i duchy... Krew, szpony i magia... Zbiór opowiadań ze świata gry Wilkołak: Apokalipsa.

Mroczne Przeznaczenie, tom 2: Tajemniczy władca ❖
SRMP2* 12 zł
Życie w śmierci! Bój ze Żmijem! Poszukiwania Oświecenia i chęć zapomnienia... Zbiór opowiadań ze świata gry Wilkołak: Apokalipsa.

DARK EDEN: MROCZNY RAJ

Dark Eden – talia podstawowa
DESTA 28 zł
Nowa gra karciana osadzona w uniwersum Kronik Mutantów. Dopracowane, nowatorskie zasady, zawierające elementy militarno-ekonomiczne. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych kart oraz instrukcję. W całej grze występują 303 wzory kart.

Dark Eden – zestaw dodatkowy
DEDOD 9 zł
Zestaw dodatkowy zawiera 15 losowo wybranych kart. W całej grze występują 303 wzory kart.

WARZONE – GRA BITEWNA

WarZone – podręcznik główny
WZONE 69 zł
Pierwsza w Polsce gra bitewna osadzona w świecie Kronik Mutantów, opracowana przez twórcę postaci Gotreka Gurnissona – Billa Kinga. Wspaniale ilustrowany, kolorowy podręcznik liczący 144 strony.

Kompendium, tom 1: Świt wojny ❖
WZSWW 35 zł
Dodatkowe informacje dla graczy. Nowe bronie, nowi bohaterowie, charakterystyki nowych modeli, nowe zasady. 64 kolorowe strony.

KULT – GRA KARCIANA

Kult – talia podstawowa
KTSTA 32 zł
Gra karciana oparta na bestsellerowej grze fabularnej pod tym samym tytułem. Ciekawe zasady, niesamowite ilustracje, emocjonująca rozgrywka – to niewątpliwe atuty Kultu. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych kart oraz instrukcję. W całej grze występuje ponad 260 wzorów kart.

Kult – zestaw dodatkowy
KTDOD 10 zł
Zestaw dodatkowy zawiera 15 kart wybranych losowo spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

Szanowni czytelnicy!

Dystrybucją wszystkich pozycji, które w poprzednich numerach MiM oznaczone były gwiazdką zajmuje się wydawnictwo SR, któremu to firma MAG przekazała wasze adresy i przedpłaty.
Od tej pory w sprawach związanych z dystrybucją tych produktów prosimy pisać na adres:
Wydawnictwo SR
00-963 Warszawa 81
skr. poczt. 3

UWAGA!!!

Firma MAG informuje, iż wkrótce rozpocznie wydawanie dwutygodnika, dedykowanego grze Diablo, noszącego tytuł „Między nami bontyhanterami".
Periodyk ten będzie poświęcony szeroko pojętej problematyce polowania na uszy. Każdy znajdzie w nim odpowiedź na zasadnicze pytania: gdzie można znaleźć dobrą laskę (apokalipsy); jak być silniejszym i bogatszym, niż się kiedykolwiek będzie; jak z hełmu zrobić zbroję... oraz rozwiązania wielu innych egzystencjalnych problemów.
Pismo (v 1.03) czituje zespół: Alianora, Holger i Yossa.

ładkowy
9 zł
losowo wybranych
03 wzory kart.

BITEWNA

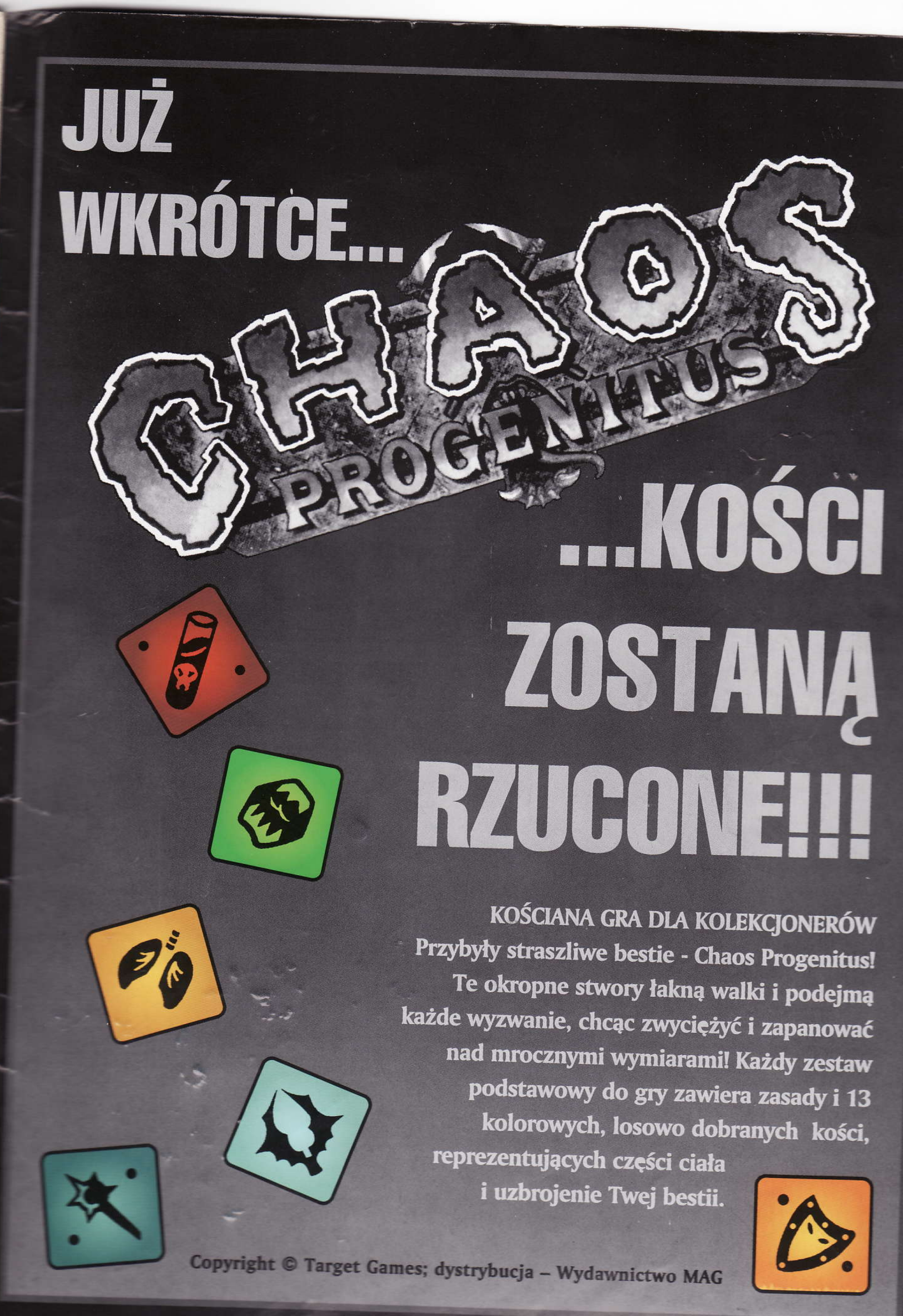
główny
69 zł
itewna osadzona
opracowana przez
isona – Billa Kin-
olorowy podręcz-

wojny
35 zł
y. Nowe bronie,
yki nowych mo-
strony.

IANA

32 zł
owej grze fabu-
Ciekawe zasady,
ąca rozgrywka
podstawowa za-
oraz instrukcję.
wzorów kart.

10 zł
art wybranych
ących zestaw



bit ŻYCIE

W KAŻDY PONIEDZIAŁEK

w "Życiu Warszawy" znajdziecie dodatek komputerowy. Przeczytacie w nim: najnowsze wieści komputerowe z kraju i ze świata, przegląd stron internetowych, porady informatyków, ceny z rynku nie tylko komputerowego, recenzje gier i książek, konkursy z nagrodami oraz niepowtarzalny temat numeru - - od wypraw kosmicznych po hodowlę pomidora.

bit ŻYCIE